

POR SÓLO 3,99€
UN JUEGO ORIGINAL DE FX PARA PC ¡GRATIS!
Nº 235
SEPTIEMBRE 2014
micromanía
LO + HOT
SHIELD TABLET
LA APUESTA DE NVIDIA POR EL JUEGO PORTÁTIL
REPORTAJE
JUEGOS DE ROL
LOS MEJORES TÍTULOS DEL MOMENTO PARA PC
AHÓRRATE 5€ EN METRO REDUX
PREVIEW
ALIEN ISOLATION
¡ASÍ SERÁ EL SURVIVAL HORROR DEL FUTURO!
JUEGOS DEL MES
› GRID AUTOSPORT
› DIVINITY : ORIGINAL SIN
› DEMONICON: THE DARK EYE
› SACRED 3
› SPINTIRES
› THE WALKING DEAD TEMPORADA 2: AMID THE RUINS
› THE WOLF AMONG US EPISODIO 5: CRY WOLF
AÑO XXX
Número 235
8 424094 820313
00235
P.V.P. CANARIAS 4,14€
¡YA HEMOS JUGADO CON EL JDR DEL AÑO!
DRAGON AGE INQUISITION
¡VISITAMOS BIOWARE Y TE LO CONTAMOS TODO!
Y ADEMÁS: ¡DESCUBRE TODO LO QUE TE ESPERA EN «LOS SIMS 4»!

El poder del rol

Bienvenido a Micromanía. Este mes, y no de forma intencionada, tienes en tus manos un número de tu revista favorita que se convierte en la prueba del dulce momento que está viviendo **el rol para PC**. La demostración más palmaria es el juego de portada de este mes, un **«Dragon Age Inquisition»** que cada vez tiene mejor pinta, y en el que BioWare lleva cerca de cuatro años trabajando intensamente. Para poder verlo, jugarlo y charlar con sus responsables nos fuimos hasta los estudios de Edmonton, donde se está desarrollando el juego. Pero, además, el lanzamiento de un buen número de títulos del género ha coincidido en el tiempo. Se nos han juntado varias reviews en un mismo número en el que puedes ver nombres como **«Divinity Original Sin», «Sacred 3», «Demonicon»**... Y aunque hay más juegos, como «Risen 3», que por fechas no han podido entrar en este número, también han aumentado el número de títulos disponibles a día de hoy. Y eso por no nombrar lo que **nos llegará en 2015** con nombres como «The Witcher 3». Casi nos ha salido, sin pretenderlo, un especial de rol de Micromanía.

Novedades tras las vacaciones

Pero en estas fechas también se acaban las vacaciones de verano –no el asfixiante calor, por desgracia– y ya se empiezan a anticipar las grandes novedades del último tramo del año. Muchas de ellas se han visto en **Gamescom 2014**, evento del que te hacemos un resumen en la sección de actualidad, pero también ha coincidido que algunas de ellas han sufrido un retraso de última hora hasta 2015 –«Battlefield Hardline», «Evolve»–. De algunas te hacemos un adelanto ahora. De otras, será más adelante. Pero los juegos que sí están seguros para dentro de pocas semanas también están aquí, como **«Los Sims 4» o «Alien Isolation»**, el último una vuelta de tuerca al survival horror realmente impresionante. Nos faltan muchas novedades para los próximos meses que iremos viendo en próximos números, así que relájate con la vuelta de las vacaciones y el rol. Y con **los juegos de regalo** que puedes encontrar en este número de Micromanía. Son cinco diferentes en caja DVD. ¡Consíguelos todos!

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO



90 ALIEN ISOLATION
El regreso del xenomorfo será en un prometedor survival horror.



30 GRID AUTOSPORT
Codemasters ha vuelto a hacerlo: ¡un juego de coches genial!



50 JUEGOS DE ROL
Lo más destacado del género que puedes encontrar en tu tienda.

ÍNDICE POR JUEGOS



EL FUTURO EN JUEGO

En los últimas temporadas, el mundo de **la acción bélica** ha vivido su particular guerra en diversos frentes, pero con dos facciones que han dominado la contienda. En un lado, **EA y su «Battlefield»**, en otro, por ahora vencedor, **Activision y «Call of Duty»**. La propia competición y la rivalidad han venido obligando –con algún traspiés que otro– a esforzarse a estudios y compañías por ir un paso más allá. Para estar por delante del rival.

Tras diversas escaramuzas en la guerra moderna asimétrica, ahora todo apunta a que es el futuro el que decidirá también el futuro del género. ¿Realmente este salto en la época de la acción es la clave o se trata, sin más, de un intento fútil y simplemente estético?



Así fue la gran fiesta Europea de los juegos

La GamesCom 2014 celebra la nueva generación de videojuegos reuniendo un número masivo de aficionados y asumiendo su papel de escaparate de la industria.

Desde su primera edición en Leipzig, en el año 2002, la Games Convention es la feria de videojuegos de referencia en Europa. Pero la GamesCom es un evento único en todo el mundo por su condición abierta, orientada a los aficionados, superando en espectacularidad y magnitud a cualquier otra. De ahí que, cada año –y especialmente desde su traslado a Colonia en 2009– se haya convertido en la sede de grandes torneos de eSports y de importantes celebraciones organizadas exclusivamente para los jugadores. Esta reciente GamesCom de 2014, celebrada a mediados de Agosto ha dado de sí todo lo que se esperaba y más.

Por supuesto, las compañías no son ajenas a la gran afluencia de público y, cada vez más, aprovechan la ocasión para mostrar sus proyectos. En la edición de este año, han "colonizado" la feria con una mayor presencia de novedades. Si tradicionalmente la GamesCom permitía acercar los juegos en desarrollo a los fans, este año la feria también ha servido para presentar un mayor número de títulos inéditos que otros años. Este papel, que hasta hace poco correspondía al E3, es cada vez más predominante en la GamesCom. ¿Será una señal del buen estado de forma de la feria de Colonia o una tendencia que amenaza con restarle protagonismo a los fans?

EL ÉXITO DE «EVOLVE»



Si ha habido un triunfador de esta GamesCom ese fue «Evolve»... No es que sólo lo digamos nosotros, es que se llevó el premio de Mejor Juego según un jurado de la convención. Pero aunque no hubiese sido así, no había más que echar un vistazo al stand de 2K para hacerse una idea de la aceptación que tiene el juego. ¡Qué ganas tenemos de hincarle el diente a la caza de monstruos que nos prepara Turtle Rock!

Anuncios inesperados

En cualquier caso, nosotros recibimos los anuncios en la GamesCom favorablemente y, con ellos, la convención cobra más sentido internacionalmente. Teniendo en cuenta que muy pocos –o ninguno– de los

¡335.000!

VISITANTES HA TENIDO GAMESCOM 2014

La convención de Colonia vuelve a repetir una afluencia de público masiva, mientras que las compañías han aprovechado para presentar más novedades que nunca.





Los eventos de eSports consiguieron convocar a un gran número de entusiastas, especialmente los de «League of Legends» y «Hearthstone».

lectores de Micromanía han tenido ocasión de acudir a la GamesCom, que desde allí nos lleguen demostraciones, noticias y anuncios de juegos nuevos es buena cosa ¿no?

Entre las novedades de PC, tal vez lo nuevo de BioWare, «Shadow Realms», que avanzamos en nuestra página de Perspectiva, es lo más interesante, un JDR que combina una ambientación contemporánea con seres sobrenaturales y la estructura del rol clásico de lapiz y papel. También para los fans del rol, la nueva entrega de «Might & Magic Heroes VII» supone una noticia prometedora. En el ámbito de las aventuras, lo nuevo de DontNod, «Life is Strange» se llevó la palma por su sorprendente mecánica narrativa. También como novedad, en esta GamesCom se presentó un nuevo «RollerCoaster Tycoon» free2play, una próxima entrega de «Cities» para 2016 y diversas adaptaciones a PC que, más o menos, podíamos esperarnos, como «Ryse: Son of Rome».



GamesCom pone en contacto directo a las compañías con los fans

Ahora, pintan mejor

Los grandes proyectos que ya esperábamos ver en GamesCom han competido por mostrarse ante su público seductores, con demostraciones a bombo y platillo. Y unos cuantos juegos se han alzado entre los demás cosechando elogios. Entre ellos, «The Evil Within», «Evolve» y «The Witcher 3». Aquí no hubo sorpresas. En **micromania.es** puedes ver las demos.

35 MINUTOS CON «THE WITCHER 3»



CD Projekt RED cumplió su promesa para esta GamesCom y nos brindó una "rolling demo" del esperado «The Witcher 3 Wild Hunt» en tiempo real, de más de 35 minutos de duración. La demostración viene a ser el desarrollo de una quest que comienza en Novigrado y tiene por objetivo localizar a Ciri. Seguramente ya has podido verla, quizá en Micromania.es pero si no es así, hazlo ya. La única pega es que está comentada en Inglés, pero es muy elocuente y tiene escenas dignas de contemplar.

El visor Oculus Rift DK2 estuvo presente con muchos juegos, como «War Thunder», «EVE: Valkyrie» o «Lucky's Tale».





Multitud de cosplayers acudieron a la GamesCom para lucir sus espectaculares atuendos. Aquí, un grupo caracterizado con los personajes de «Borderlands».

HYPE

Sierra vuelve a la vida



El legendario sello Sierra Online, resucitado por Activision, ya ha desvelado sus primeros planes. Se ha anunciado el desarrollo de «Geometry Wars 3: Dimensions» y de una nueva entrega de la serie clásica de aventuras «King's Quest» que llegará en 2015.

Contamos con «Ground Zeroes»



Aparte de «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain» Konami ha confirmado, -por boca del mismísimo Hideo Kojima- que el prólogo de esta entrega, «MGSV: Ground Zeroes» también se estrenará en PC, aunque sobre la fecha no se ha concretado nada.

«Ryse: Son of Rome» en PC



El juego de Crytek fue uno de los buques insignia de Xbox One. Ahora el estudio alemán prepara la adaptación del juego a su "medio natural", el PC, con una edición que ofrecerá soporte 4K e incluirá todos los DLC. Está prevista para el cuarto trimestre de 2014.

Improvisa para sobrevivir al Alien



«Alien Isolation» asombró en la GamesCom con una demo y el trailer "Improvisa" que tienes en micromania.es. Aparte, SEGA ha anunciado la Edición Ripley con misiones adicionales, y que el juego contará con los actores de doblaje de la película "Alien".

EL TERMÓMETRO

BETA ANTICIPADA DE «ELITE DANGEROUS»



El proyecto de David Braben –creador del «Elite» de 1984– ya está en fase de pruebas. Puedes sumarte a la beta anticipada, que te dará acceso al juego, por 60 €, en **store.zaonce.net**

«WAKFU» SE PASA AL FREE2PLAY

El popular MMORPG de Ankama ha sido relanzado bajo un modelo gratuito, libre de suscripciones, lo que ya ha multiplicado su audiencia. Está disponible en **www.wakfu.com/es/**

«WARLORDS» SE ESTRENA EN NOVIEMBRE

La esperada quinta expansión para el inmortal «World of Warcraft» ya tiene fecha. Blizzard prepara el lanzamiento de «Warlords of Draenor» para el próximo 13 de noviembre.

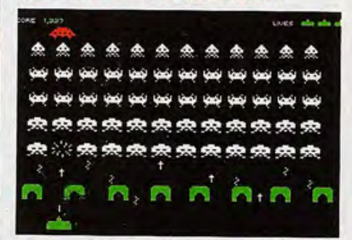
«BATTLEFIELD HARDLINE» SE VA A 2015

EA ha retrasado el lanzamiento de «Battlefield Hardline» al primer trimestre de 2015. La compañía dice que es necesario más tiempo para cumplir con la calidad esperada.

«CITIES: SKYLINES» PREVISTO PARA 2015

Han pasado años desde el último, pero los estudios de Montecristo preparan una nueva entrega de su serie de estrategia de gestión «Cities» para el año que viene.

¿UNA PELÍCULA DE «SPACE INVADERS»?



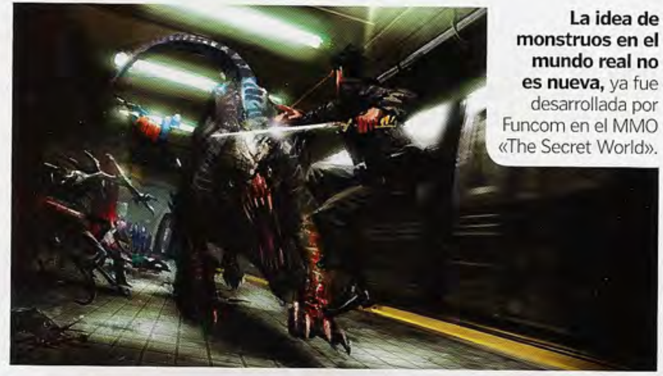
El icónico juego de recreativa de 1978 inspirará una película que ya cuenta, entre otros, con Akiva Goldsman, productor de "Una Mente Maravillosa"... Con el guión, ya tienen trabajo.



Shadow Realms
Juntos contra los demonios

La GamesCom de colonia ha sido el escenario elegido por EA para la presentación del nuevo JDR de acción de BioWare

Los estudios de BioWare, han estado entre los protagonistas de la GamesCom. Del próximo «Mass Effect» no dijeron casi nada, del inminente «Dragon Age Inquisition» hubo de todo. Pero ha sido la inesperada presentación de su nuevo título «Shadow Realms» –en la conferencia de Electronic Arts– con lo que BioWare captó gran atención. Según Jeff Hickman, director general del estudio, «Shadow Realms» se inspira en el concepto esencial del rol de lapiz y papel, con una propuesta actualizada que enfrentará a cuatro jugadores contra uno.



La idea de monstruos en el mundo real no es nueva, ya fue desarrollada por Funcom en el MMO «The Secret World».

El guardián del calabozo

Ese jugador, frente a los otros cuatro, adoptaría un papel similar al del tradicional "dungeon master" y tendría a su disposición todo un ejército de las tinibelas con el que poner en serios apuros a al resto de aventureros. «Shadow Realms» se desarrolla en un mundo contemporáneo, pero amenazado por la intrusión de dicho ejército de seres sobrenaturales. BioWare no ha dado detalles sobre su lanzamiento.



Los cazadores de demonios estarán obligados a cooperar para sobrevivir a los demonios y trampas que les ponga el "dungeon master".

CAZA DE MONSTRUOS EN EQUIPO

¿Estás pensando en «Evolve», el juego de Turtle Rock? Bueno, lo cierto es que por ahí van los tiros, aunque con algunos matices. El jugador que adopte el papel de "dungeon master" –llamémosle señor del mal– no sólo podrá "poseer" eventualmente cualquier criatura para atacar al resto de personajes, también tendrá a su disposición muchos otros ases en la manga, como tender trampas, lanzar hordas de demonios, invocar una lluvia letal y cosas así. Por su parte, los cazadores deberán coordinar sus habilidades para vencer juntos a las fuerzas del señor del mal e irán mejorando sus habilidades a medida que el juego avance.



LANZAMIENTOS DE SEPTIEMBRE

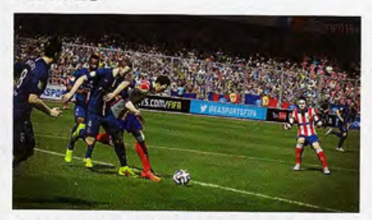
LOS SIMS 4



La cuarta entrega de la incomensurable saga de Maxis llegará a las tiendas en tres versiones. La edición estándar por 59,95 €, una edición Premium con contenido adicional por 79,95 € y una edición de coleccionista aún más lujosa por 99,95 €.

Fecha de lanzamiento: 04 / 09 / 2014

FIFA 15



Nueva entrega de la saga de fútbol de EA Sports, estará a la venta en su edición física por 59,95 €.

Fecha de lanzamiento: 25 / 09 / 2014

FORMULA 1 2014



El simulador de Codemasters de la Formula 1, se actualiza con los múltiples cambios introducidos en esta temporada. El juego estará será distribuido por Bandai Namco y estará a la venta por 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 30 / 09 / 2014

HEGEMONY ROME: THE RISE OF CAESAR



Longbow Games y Kalypso han desarrollado un juego de estrategia que nos permite revivir las conquistas de Julio César tal como las describió en el Commentarii de Bello Gallico, El juego estará disponible por 19,95 € de manos de Koch Media.

Fecha de lanzamiento: 30 / 09 / 2014

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



La industria de los videojuegos debería abandonar los estereotipos sobre raza, sexo, orientación sexual y demás. No sólo porque es una responsabilidad moral, sino porque hacerlo supondría llegar a más audiencia, más ventas. Si seguimos haciendo juegos sólo para adolescentes, nos estancaremos.

Manveer Heir, diseñador de BioWare



La realidad virtual va a revolucionar los videojuegos y la vida de la gente. Permitirán que vivamos vidas paralelas. Por ejemplo, en «EVE Online». Nunca podrás comer la comida ni respirar el aire del juego, cierto, pero sí que podrías tener un empleo virtual que te permitiera ganarte la vida en el mundo real.

David Reid, director de mercadotecnia de CCP

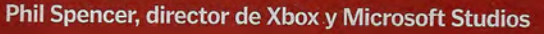


Comencé creando juegos de PC, porque no quería depender de las distintas plataformas para lanzarlos. Por tanto, si me preguntan por una posible versión de «Metal Gear Solid V» para PC, la respuesta es que a mí me gustaría que saliera, pero no puedo anunciarla oficialmente.

Hideo Kojima, creador de la saga «Metal Gear»



Se ha criticado a Microsoft por no hablar de juegos de PC en el E3. Mi respuesta es clara: el E3 es un escaparate comercial orientado a las consolas, y por eso no nos pareció que fuese el lugar apropiado para hablar de juegos de PC. Lo que teníamos que promocionar allí era nuestra consola, la Xbox One.



Phil Spencer, director de Xbox y Microsoft Studios

20 AÑOS DE FANTASÍA HEROICA

UBISOFT ANUNCIA LA SÉPTIMA ENTREGA DE «MIGHT & MAGIC HEROES», PARA DAR UN NUEVO EMPUJE A UNA SAGA QUE LLEVA 20 AÑOS CREANDO FANS

Más inesperadas de lo que pensábamos, Gamescom ha deparado unas cuantas sorpresas. Una de las más relevantes para los jugadores veteranos de PC es **el regreso de una saga mítica del rol y la estrategia: «Might & Magic Heroes VII».**

Han sido dos décadas de un estilo que ha cautivado a millones de fans en todo el mundo, y que se reinventa estéticamente, pero permanece fiel a sus principios: exploración y combate táctico, turnos, libertad. Pero habrá que esperar a 2015.



El peso de tus decisiones en «Life is Strange»

Los estudios de DontNod nos plantean la sugerente posibilidad de retroceder en el tiempo para enmendar errores del pasado...



¿Qué harías si pudieras volver en el tiempo? Si te has hecho esta pregunta, seguro que te interesa la próxima aventura de DontNod.



La anterior obra de DontNod, el juego de acción «Remember Me», no obtuvo el éxito esperado... Pero a nosotros nos gustó y, desde luego, fue un juego notable, con una estupenda narración. Pero el estudio parisino ha vuelto a la carga y ha dejado muy buenas sensaciones entre la crítica tras la presentación de «Life is Strange» en la Gamescom de Colonia, destacando especialmente su ambientación y, de nuevo, una narración cautivadora.



Misterio para dos

«Life is Strange» estará protagonizado por dos chicas. La joven Max regresa tras una larga ausencia a la ciudad ficticia de Arcadia Bay para reencontrarse con su vieja amiga Chloe, pero una tercera chica, Rachel, ha desaparecido. ¿Qué le ha pasado? Ambas se adentran en este misteri, pero la habilidad de Max para retroceder en el tiempo y cambiar las cosas puede tener consecuencias insospechadas. Interesante, ¿no?

AVENTURA POR CAPÍTULOS



Para «Life is Strange» DontNod y Square Enix han optado por el formato de una aventura por episodios, que irán llegando mediante distribución digital. El juego está próximo, pero por ahora no se ha determinado una fecha de lanzamiento ni su extensión. Más detalles en **eu.square-enix.com**

Oleada de contenido bélico

Prepárate, porque en las próximas semanas llegan un buen puñado de tentadoras ampliaciones en juegos de estrategia y acción.

Dentro del marco que ofrece la GamesCon hemos sabido de un puñado de expansiones y DLC que los aficionados a los juegos bélicos han de tener presentes. Quizá «Ardennes Assault» es lo más sonado, una expansión de «Company of Heroes 2» que llegará en Noviembre y reproducirá la ofensiva alemana de Las Ardenas.



Antes, en septiembre, nos llega Némesis, el cuarto y último DLC para «Call of Duty Ghosts», con el final de la Saga Extinción y mapas multijugador. También «Titantall» prepara un DLC llamado «IMC Rising» con nuevos mapas. Y, finalmente, el free2play «Warframe» ha añadido combates en el espacio con la ampliación Archwing de la actualización 15.





LOS MÁS ESPERADOS

«GRID Autosport» ya corre en las calles, así que nos deja una vacante para aguardar la inminente llegada de «Los Sims 4». Aparte de eso, hay algún ajuste en las fechas.

PARRILLA

LOS SIMS 4
» 5 DE SEPTIEMBRE DE 2014 » ESTRATEGIA » MAXIS / EA » PC, MAC
En la cuarta entrega del simulador social por excelencia, viviremos el día a día de una familia.

THE EVIL WITHIN
» 17 DE OCTUBRE DE 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » TANGO GAMEWORKS / BETHESDA » PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
Amenaza con aterrorizarnos estupendamente.

CIVILIZATION: BEYOND EARTH
» 24 DE OCTUBRE 2014 » ESTRATEGIA » FIRAXIS / 2K » PC, MAC, LINUX
La evolución natural de «Civilization» nos lleva a emprender la conquista de otros mundos.

CALENTANDO



ASSASSIN'S CREED UNITY
» 28 DE OCTUBRE DE 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » UBISOFT MONTREAL / UBISOFT » PC, PS4, XB ONE
Queda poco para el asalto de la saga a La Bastilla.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» 4 DE NOVIEMBRE 2014 » ACCIÓN » SLEEDGEHAMMER / ACTIVISION » PC, XB 360, XB ONE PS3 Y PS4
La serie da un salto hacia las guerras del futuro.

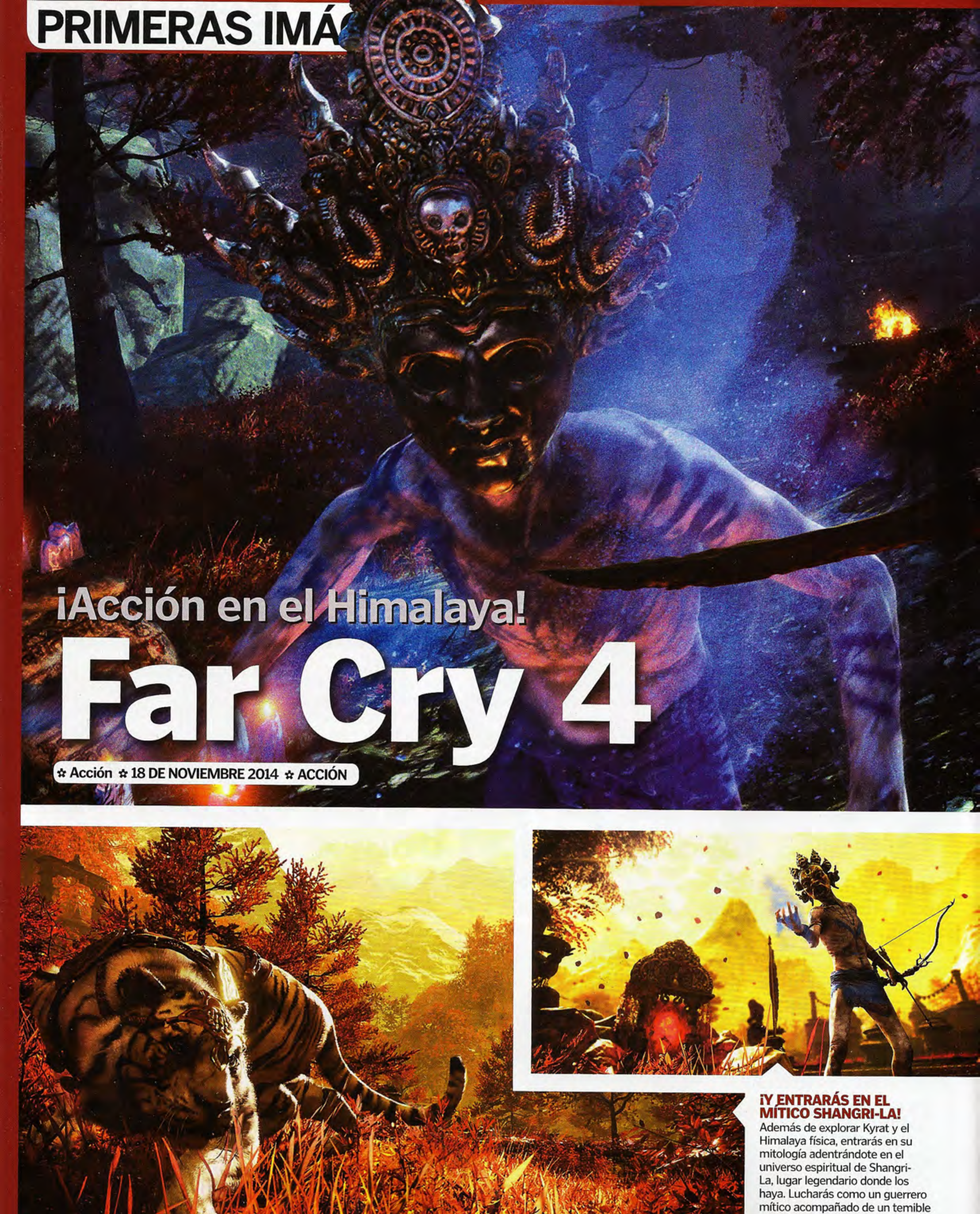
BATMAN ARKHAM KNIGHT
» 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS » PC, PS4, XB ONE
Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

EN BOXES

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 24 DE FEBRERO 2015 » ROL » CD PROJEKT / NAMCO BANDAI » PC, MAC, PS4, XB ONE
La demo de la GamesCon nos hace desearlo más.

TOM CLANCY'S THE DIVISION
» 2015 » ACCIÓN / ROL MMO » MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT » PC, XBOX ONE, PS4
Se va al año que viene, pero mantiene el interés.

CYBERPUNK 2077
» 2015 » ACCIÓN/ROL » CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero las expectativas son altísimas.



¡Acción en el Himalaya!

Far Cry 4

✲ Acción ✲ 18 DE NOVIEMBRE 2014 ✲ ACCIÓN

¡Y ENTRARÁS EN EL MÍTICO SHANGRI-LA!
Además de explorar Kyrat y el Himalaya física, entrarás en su mitología adentrándote en el universo espiritual de Shangri-La, lugar legendario donde los haya. Lucharás como un guerrero mítico acompañado de un temible tigre blanco, el Protector de Shangri-La, para salvar así Kyrat.

¡EL HIMALAYA TE ESPERA!

«Far Cry 4» nos llevará a Kyrat, un país en el Himalaya donde la violencia lo invade todo, en una guerra civil en la que el dictador Pagan Min ha impuesto su locura y sus atrocidades. Sin comerlo ni beberlo, Ajay Ghale, tu personaje, tendrá que elegir bando en un mundo abierto, fascinante y exótico como no has visto antes en la saga.

EL NUEVO MUNDO DE «FAR CRY» OFRECE MÁS VARIEDAD DE OPCIONES, ESCENARIOS Y JUGABILIDAD



Y SI NO PUEDES SOLO, QUE TE ECHE UNA MANO UN COLEGA...

La opción de juego cooperativo -en un constante entrar y salir- con dos jugadores es una de las bazas más atractivas de «Far Cry 4». El enorme mundo de juego y sus múltiples posibilidades de interacción brindarán así más opciones. Cuatro ojos ven mejor que dos, y en Kyrat los peligros se multiplican sobre lo visto en anteriores juegos. La constante presencia de fieras y animales, además de las facciones en guerra, lo hacen muy conveniente.



LA NATURALEZA DESATA TODA SU FUERZA

Es, precisamente, uno de los apartados más atractivos de «Far Cry 4». Animales salvajes irrumpiendo a sus anchas. Cumbres nevadas llenas de peligros. ¡El Himalaya! Además, podrás aprovecharte de ello. ¿Te imaginas subirte a lomos de un elefente y lanzarlo como una furia desatada contra tus enemigos? ¡Podrás hacerlo!

UN CAMBIO DE REGISTRO TOTAL

Realmente, de aquel «Far Cry» original poco queda, salvo el espíritu "sandbox" del mundo abierto para su exploración y el uso de lo que nos ofrece. **Pero «Far Cry 4» quiere reinventar la saga, siendo el más libre y abierto.** La fuerza de la Naturaleza tendrá mucho que decir en el diseño de la jugabilidad, como comprobarás.

SHIELD Tablet NVIDIA

La versatilidad de una tablet con la potencia de juego de un PC. Es la combinación que NVIDIA promete que su SHIELD Tablet da. ¡Casi nada!

Jugar a lo grande en una tablet es todavía una asignatura pendiente de muchos de estos dispositivos portátiles, pero es algo que NVIDIA quiere corregir con su nuevo dispositivo de la familia SHIELD, una tablet que combina una potencia inusitada con la versatilidad de su SHIELD original. La nueva SHIELD Tablet no sólo es una máquina Android para jugar, sino un dispositivo con el que puedes usar la funcionalidad de streaming de tus juegos de PC en la propia tablet o en tu televisor, y usar funciones conocidas de GeForce Experience, como ShadowPlay, y hasta hacer streaming en Twitch. ¿Es el dispositivo del futuro? Bueno, eso es discutible, pero es cierto que explora caminos que otros no hacen y que su potencia es más que notable. Como es de esperar, NVIDIA no ofrece potencia barata, pero su precio es no es desmesurado para lo que ofrece: 299 euros para la versión de 16 GB con WiFi, o 379 euros para la de 32 GB con WiFi y LTE. La primera ya está disponible, la segunda llegará el 1 de septiembre.

Jugar con mando

SHIELD Tablet tiene varias características reseñables, pero quizá la más llamativa es que puedes usar un mando –parecido al SHIELD original– para jugar y manejar varias de sus funciones, incluyendo el acceso a las opciones de streaming ya sea desde el PC a la tablet –o a la TV– o para navegar por las del dispositivo.

DISEÑO

Hablar de diseño con SHIELD Tablet no hace referencia a su estética, sino a su versatilidad como instrumento de diseño y creación artística. Además de su uso como tablet para jugar –y otras tareas–, el nuevo dispositivo de NVIDIA incluye un lápiz digital –un Stylus– para trabajar sobre la pantalla ya sea en 2D o 3D, pudiendo ajustar en tiempo real iluminación sobre modelos 3D. Además, incorpora ya distintas aplicaciones para dar rienda suelta a la creatividad artística. ¿Quieres demostrar tu talento?



LOS JUEGOS

¿Qué es una máquina de juegos sin juegos? Toda la potencia de la SHIELD Tablet no serviría para nada si no se la puede exprimir al máximo. De momento, algunos de los títulos que se pueden disfrutar con el nuevo dispositivo de NVIDIA son los que puedes encontrar aquí listados. Algunos son clásicos de PC que ahora tendrás más a mano que nunca y podrás llevarte a todas partes en el bolsillo. Juegos para pasarlo en grande, en la pantalla que prefieras: tablet o televisión.

ANOMALY 2



La segunda parte de «Anomaly Warzone Earth», un título de estilo Tower Defence, que se ha mejorado para la SHIELD Tablet.

HALF LIFE 2



¿Qué se puede decir de uno de los mejores juegos de PC de todos los tiempos? Quizá que nunca imaginamos jugarlo así.

PORTAL



Otro enorme clásico de Valve que llega por la puerta grande a la SHIELD Tablet, para disfrutar de los mejorer puzles.

EL MANDO

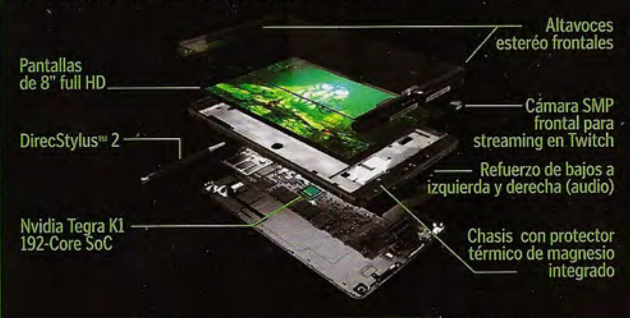
Combinar una potente tablet con el juego en mente siempre ha provocado las mismas quejas en los jugadores: el formato limita muchos diseños de juego. Pero... ¿y si en vez de jugar con la pantalla lo haces con un mando, como en una consola o un PC? SHIELD Tablet es la primera de este tipo que incluye un mando que, además, permite manejar funcionar del antiguo SHIELD, como el streaming.



Inalámbrico	Conectividad Wi-Fi
Audio	Entrada estéreo de auriculares y micrófono
Controles	Micro-USB 2.0 para charging o juego con conexión por cable
	entrada estéreo 3.5 mm con soporte de chat por voz
	Joystick dual analógico
	Cruceta digital
	Gatillos analógicos (i/d)
	Botones laterales (i/d)
	Botones A/B/X/Y
	Control de volumen
	Botones Android Home y Back
	Botón Start
	Botón NVIDIA power/ multifunción
	Touch Pad. Panel táctil capacitivo con botón
Batería	Batería recargable Li-ion
Compatible	NVIDIA SHIELD tablet
	NVIDIA SHIELD portátil

ESPECIFICACIONES

El corazón de SHIELD Tablet es el potente Tegra K1, con la misa arquitectura Kepler que las tarjetas gráficas para PC de última generación creadas por NVIDIA. Pero es también todo lo que rodea al procesador lo que hace del nuevo dispositivo de NVIDIA un auténtico fuera de serie en su formato.



Procesador	NVIDIA Tegra K1 192 core Kepler GPU, 2.2 GHz Quad Core A15 CPU, 2GB RAM
Conectividad	WiFi+LTE o WiFi-only
Capacidad	32GB (WiFi+LTE) / 16GB (WiFi-only)
Pantalla	8" Full HD (1920x1200)
Gaming	Mando compatible SHIELD inalámbrico NVIDIA Gamestream™ NVIDIA ShadowPlay™ GRID Cloud Gaming Beta Modo Consola Configurador Gamepad NVIDIA TegraZone™
Audio	Altavoces estéreo frontales, refuerzo de bajos laterales.
Vídeo	4K Ultra-HD Ready
Expansión	Tarjeta Micro SD, hasta 128 GB
Cámaras	Frontal: 5MP HDR Trasera: 5MP auto focus HDR

WiFi	802.11a/b/g/n 2x2 MIMO (2.4GHz y 5GHz)
Bluetooth GPS Movimiento	Bluetooth 4.0 LE GPS / GLONASS 9 ejes (sensor g, giroscopio)
Tarjeta SIM	Micro-SIM
HDMI	Mini HDMI 1.4a
USB	Micro-USB 2.0
Entrada de audio	conector 3.5 mm estéreo
Batería	10 horas de reproducción vídeo HD 19.75 w/h Iones de Litio
Programas y Software incorporado	Trine 2 NVIDIA Dabbler™ Multi language Handwriting Recognition JusWrite Write Evernote Adobe Reader Camera Awesome
Dimensiones y Peso	Altura: 221 mm Anchura: 126 mm Fondo: 9.2 mm Peso: 390 g

PURE CHESS



Jugar al ajedrez nunca ha sido tan espectacular como con «Pure Chess». Sus tutoriales te enseñarán a jugar como un maestro.

THE TALOS PRINCIPLE



Un juego que también aparecerá en PC este Otoño, el título de Croteam es un juego de puzles "filosófico" en primera persona.

TRINE 2 COMPLETE STORY



Uno de los juegos de puzles más fascinantes de los últimos años, en una versión remozada para SHIELD Tablet.

WAR THUNDER



Un free2play espectacular ambientado en la Segunda Guerra Mundial, recién aparecido también para PC.



¡EL REGRESO DE LOS DRAGONES ESTÁ MÁS CERCA!

DRAGON AGE INQUISITION

La era de los dragones vuelve con más fuerza que nunca a tu PC. Hemos viajado a BioWare y lo hemos comprobado en primera persona.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **BioWare/Electronic Arts**
- Fecha prevista: **20 de noviembre 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **rol y acción, la tercera entrega de «Dragon Age»**, con un profundo cambio de diseño.
- Adoptarás **el papel de Inquisidor**, con el objetivo de poner paz y orden en un mundo arrasado.
- Dirigirás un **grupo de cuatro personajes**, aunque podrás alternar el control entre todos ellos.
- La historia se desarrolla en **un enorme mundo** con regiones de diseño abierto.
- Las **relaciones entre personajes** marcarán gran parte de la historia.

¡Dragones en las planicies de Alberta! Sí, y no pocos, además. De hecho, hemos combatido uno con magia, acero y flechas. ¿No nos crees? ¿Y si te decimos que hemos estado en BioWare?

Entrar en la recepción de BioWare, en sus oficinas de Edmonton, es como profanar el sancta sanctorum. Cierta sensación de recogimiento nos invade mientras recorremos los numerosos y laberínticos pasillos hasta la sala Neverwinter Nights, en que nos van a presentar lo más nuevo de «Dragon Age Inquisition», retrasado, una vez más –aunque sólo mes y medio–. Falta una semana para Gamescom y vamos a probar, antes que nadie, la nueva demo del juego. Rol, acción, dragones, inquisidores. Muchas cosas han cambiado desde la última entrega de «Dragon Age» –y para muchos jugadores esto será un alivio– volviendo, en cierto sentido, a las raíces de «Origins», pero manteniendo la tradición y la historia del mundo.

La presentación comienza de la mano de Mark Darrah, el productor ejecutivo del juego, que nos cuenta las bases sobre las que se ha establecido el diseño de «Inquisition».

Los cinco pilares

Darrah empieza su alocución planteando los cinco pilares sobre los que se sustenta el juego: historia, personajes, mundo abierto, elecciones y personalización. Y cada punto afecta a todos los demás.

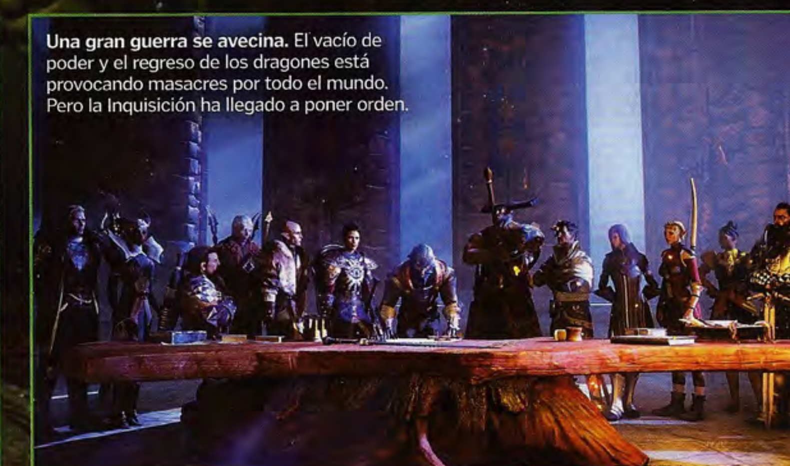
Pero, además, hay varias capas de lecturas en cada uno de estos pulntos. De la historia y los personajes, apenas han dado retazos de información, de forma intencionada. BioWare no quiere desvelar antes de tiempo todos sus secretos, y en estos casos se han guardado bien los datos. También en lo referente a la personalización, de la que a grandes rasgos nos presentaron unas posibilidades de crafting enormes –¡pero, enormes!– en habilidades, armas, hechizos, etc. Y se podía intuir que va a ser algo más profundo de lo que pensamos. Pero eso ya lo veremos.

En realidad, si reflexionamos sobre estos cinco puntos, verás que desde que por primera vez se presentó el juego –cuando le dimos una portada el año pasado–, el estudio se ha limi-

EXPLORA UN MUNDO ENORME, EN EL QUE CADA DECISIÓN QUE TOMES LO CAMBIARÁ PARA SIEMPRE



¿Cómo será tu Inquisidor? Aunque el protagonista asumirá un cargo concreto en la trama, la clase y el tipo de personaje serán cosa tuya.



Una gran guerra se avecina. El vacío de poder y el regreso de los dragones está provocando masacres por todo el mundo. Pero la Inquisición ha llegado a poner orden.



Cuestión de disposición y de una buena táctica. Aunque la lucha puede ser tan directo como quieras, la pausa táctica sigue siendo indispensable para desarrollar un combate eficaz.

tado a dar información muy general sobre todos ellos. Y es que Darrah y Mike Laidlaw –el director creativo– nos comentan que nos vamos a sorprender con todo lo que han preparado. Sin dar más datos. Excepto, quizá, esa mirada a «Origins».

Pasión por el combate

En BioWare pudimos probar las dos demos presentadas hasta la fecha de forma pública. Sí, jugar, no sólo ver. La primera, mostrada en Gamescom, nos ponía en busca de un grupo de exploradores de la Inquisición, capturados. Atravesar un oscuro y peligroso terreno pantanoso, lleno de trampas, desgarros dimensionales, no muertos y trasgos, marcó un camino no siempre fácil, pero apasionante. En ella, nuestro Inquisidor era un guerrero de nivel 10, armado de una espada flamígera y diversos hechizos. Pero durante el camino nos veíamos obligados, constantemente, a alternar el control de los distintos personajes ya que sus habilidades especiales los hacían necesarios para tareas concretas. Sí, esto significa justo eso que estás pensando: según los personajes que lleves podrás acceder, o no, a ciertas subtramas de la historia y áreas de juego. Una cuestión de elecciones, de modificación del mundo de juego según las mismas y de su propia historia. Darrah lo dijo.

La segunda demo también se centraba en la exploración y el combate. Era más conocida, pues ya se vió en el E3. Sí, la del combate contra un enorme dragón. Un desafío apasionante y que nos permitió atisbar uno de los aspectos más determinantes del diseño de los combates: la táctica. Realizar una pausa, planificar ataques y defensas con cada personaje y situarlos adecuadamente, será vital en esta y otras muchas situaciones.

Sí, todo lo que se ha mostrado hasta ahora de «Inquisition» abunda en el combate, y así nos lo reconocieron al preguntar por ello. La razón es que los meses que quedan para pulir el juego también se dedicarán a terminar partes de interfaz, menús y descripciones que no están implementadas aún en el código y no quieren presentar a medias. Pero lo que nos dejaron entrever sobre personalización y crafting promete ser espectacular. El repaso al nuevo «Dragon Age» ha sido breve, pero se perfila como uno de los grandes JDR de 2014, sin duda. **F.D.L.**

EL CAMBIO A UN MUNDO ABIERTO Y LA IRRUPCIÓN DE LA INQUISICIÓN DOMINAN LOS PILARES DEL DISEÑO

EN TERRITORIO DESCONOCIDO

Si creías conocer el mundo de Ferelden tras las aventuras vividas en los anteriores juegos, ve haciéndote a la idea de que te espera un nuevo mundo en «DragonAge Inquisition», que te va a dejar asombrado por su su variedad y su extensión. Además de que ahora se trata de regiones tan extensas que cualquiera de ellas será más grande que todo el mundo de los dos juegos anteriores, juntos. Pero hay más, y es que cada una de estas regiones será totalmente abierta para explorar, y muchísimas inéditas. El mundo de «Dragon Age Inquisition» será –casi– abierto, sí.



¡Un mundo de titanes! Y no lo decimos sólo porque algunos enemigos serán grandes, como éste, sino por el tamaño del mundo de juego. ¡Descomunal!

VIAJAMOS A LOS DOMINIOS DE BIOWARE

Jugar con «Dragon Age Inquisition» en el mismísimo cuartel general de BioWare es una experiencia única, pues tener a los creadores del juego para que te ayuden a avanzar en la demo, es algo que no ocurre casi nunca. Pero, así y todo, el estudio se resiste a desvelar más detalles de los necesarios. De momento, la acción centra todo lo que se ha visto de «Inquisition» y queda por descubrir casi todo sobre la historia, y sobre la creación, habilidades y desarrollo de los personajes.

¡Fans del rol!: Los dos máximos responsables del desarrollo de «Inquisition», Mark Darrah (izquierda), productor, y Mike Laidlaw, director creativo.

¡Salidos del juego!: En la recepción de BioWare están las réplicas del casco del Inquisidor, basadas en los diseños del juego.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LO NUEVO DE BIOWARE



No sé qué pensar del nuevo juego de BioWare, «Shadow Realms». Por un lado me atrae la idea, especialmente lo del jugar como Amo del Calabozo, pero por otro no suelo comprarme juegos que son sólo online, y coordinar a cinco amigos para jugar juntos es un lío. ¿Creéis que tendrá modos para un jugador? ■ Manu G.



Bueno Manu, ten en cuenta que no tienes por qué jugar sólo con tus amigos, puedes hacerlo también con otras personas en Internet. Seguro que al final será bastante sencillo formar grupos. En cuanto a los modos de juego, BioWare ha dicho que la historia será muy importante, así que quizá nos sorprendan con algún modo de entrenamiento o introductorio para un jugador. Veremos...



EN DEFENSA DE TOY SOLDIERS



He jugado a todos los juegos de «Toy Soldiers», y he visto mucho cachondeito en los comentarios del vídeo del último título «Toy Soldiers: War Chest». Vale que salen ejércitos de ositos de peluche, unicornios y hadas. Pero el juego se llama Soldados de Juguete. ¿Quién no ha jugado alguna vez a batallas con los muñecos de su hermana? ■ SpiderFang

La verdad es que a todos nos ha causado sorpresa el nuevo «Toy Soldiers», pero como dices tiene sentido, a fin de cuentas la saga simula que estás jugando con muñecos de juguete en una caja, así que nada impide que haya otros muñecos, además de soldados. ¿Y a quién no le apetece machacar a unos trolls rosa y a unos osos Gummi a cañonazos? :P

UN JRPG DE LUJO EN PC



Curioseando por las novedades de Steam me he encontrado por casualidad con un juegazo: «The Legend of Heroes: Trails in the Sky». Es uno de los mejores juegos de rol japoneses de la historia. Yo lo tengo para PSP pero ahora veo que lo han sacado para PC con gráficos HD. ¡¡¡Os lo recomiendo a todos los fans de los juegos de rol!!! ■ Gandulfo

En efecto, «The Legend of Heroes: Trails in the Sky» salió el mes pasado en Steam. XSEED ha hecho un gran trabajo trayéndonos la saga «Ys», que es rol de acción, y ahora hace lo mismo con el genial «Trails in the Sky», que tiene combates por turnos. Como curiosidad, Gandulfo, no es que hayan hecho una versión de PC, sino que el juego se diseñó originariamente para ordenadores en Japón y luego se versionó a consolas. Como dices, ¡es una joya!

¿PANTALLA 4K?



En el número anterior de la revista he visto que ya venden monitores con resolución 4K por 650Đ. Tengo que cambiar el mío que ya se ha quedado un poco pequeño (es de 19 pulgadas). ¿Me recomendáis que dé el salto a la resolución 4K? ■ Alfredo P.



LA CARTA DEL MES

¡Esto sí es cosplay!



Me ha encantado el reportaje de Laura Sánchez sobre el cosplay de «Dragon Age» que habéis publicado en vuestra web. No sólo los trajes parecen auténticos, es que los vídeos tienen unos efectos especiales muy resultones. Espero que sigáis publicando más cosas sobre el cosplay, que a mí me encanta. ¡Gracias! ■ Lucia Mota

El cosplay cada vez tiene más adeptos, Lucía, tal como se ve en cualquier convención de manga o videojuegos. En el caso del cosplay de «Dragon Age» para Expomanga no sólo hay que tener en cuenta los meses de trabajo para diseñar y coser los trajes, sino también el tiempo adicional para crear los efectos infográficos y la coreografía de los vídeos, creados por Cameko Sam. ¡El resultado es alucinante!

LA POLÉMICA DEL MES

Lara Croft es exclusiva

No veáis la mala leche que me ha entrado cuando me he enterado de que «Rise of the Tomb Raider» será exclusivo de Xbox One. Ahora nos toca a los fans de Lara pagar el patinazo de Xbox One, que para aumentar las ventas comprará la exclusiva de todos los juegos que se pongan por delante. ¡Square Enix nos has traicionado! ■ MercuryVolt



Cálmate, hombre, que te va a dar algo... Esto de las exclusividades ha pasado siempre, y más cuando una consola va en clara desventaja, como ocurre con Xbox One. Si te sirve de consuelo, Phil Spencer, el jefazo de Xbox, ha confirmado que la exclusiva es "temporal". Así que, aunque no sabemos lo que durará, verás como acabaremos viendo «Rise of the Tomb Raider» en PC.



Siempre que se trata de hardware, Alfredo, todo se reduce al uso que le vas a dar. ¿Vas a ver mucho contenido en 4K? Ya hay unos cuantos juegos que aceptan esta resolución (3840x2160 píxeles), pero necesitarás un PC y una tarjeta gráfica potentes para soportarla a una velocidad decente. ¿Lo tienes? Por otro lado, las películas y series a resolución 4K llegarán pronto, pero aún son escasas. Tu tienes la última palabra.

¡MÁS ASSASSINS POR FAVOR!



No entiendo a la gente que dice que ya está cansada de los juegos de «Assassin's Creed». Todos los años hay nuevas temporadas de las mejores series y la gente pide más. ¡Pues lo mismo me pasa a mí con esta saga! ■ **Luso F.**



Lo cierto es que es un tema muy debatido, pero no tiene vuelta de hoja. Si Ubisoft sigue lanzando juegos es porque venden. Y si venden es porque la gente quiere más. Así que no hay mucho debate. ¡Los números mandan!

¿SALDRÁ PARA PC?



¿Habéis visto el nuevo juego de Tequila Works, «Rime»? ¡Es una pasada el diseño artístico que tiene! Es como un «ICO» español :P Pero he visto que sólo saldrá para PS4. ¿Hay noticias de que pueda salir algún día en PC? ■ **Fernan**

A nosotros también nos ha parecido el juego más bonito de la Gamescom, Fernan.

El anterior éxito de Tequila Works, «Deadlight», era exclusivo de Xbox 360 y luego salió para PC, así que no pierdas la esperanza.

¡SIERRA VUELVE!

Puede que os suene raro, pero para mí la mejor noticia de la Gamescom ha sido el retorno de Sierra Online. ¡Anda que no me lo pasé yo bien de crío con juegos como «Space's Quest» y «Leisure Suit Larry»! ¿Creéis que harán algún remake de sus mejores juegos? ■ **AdvForvr**



Ha sido una de las sorpresas de la convención. De momento han anunciado un nuevo juego de «King's Quest». Ya tienes un remake del clásico «Leisure Suit Larry» en Steam. De «Space's Quest», lo están haciendo los creadores de la saga, Two Guys from Andromeda. Echa un vistazo: **guysfromandromeda.com**



FORMIDABLE



En la pasada convención Gamescom, Konami y Hideo Kojima anunciaron las versiones de PC de esa "demo larga" llamada «Metal Gear Solid V: Ground Zeroes» y el juego final «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain». No hay fecha, pero es de esperar que no salgan muy tarde con respecto a la versión de consola. Una franquicia mítica que retorna, y mira que nos extrañaba que Konami no contará con el PC. ¡Bien!

LAMENTABLE



Games for Windows Live ha sido desde el principio una pesadilla para los jugadores de PC, pero parece que sigue dando guerra incluso después de muerto.

El cambio de plataforma de Games for Windows Live a Steam, por parte de «Ultra Street Fighter IV», está provocando infinitos problemas de conexión en el multijugador, que Capcom no termina de solucionar. ¿Dejará algún día de complicarnos la vida?

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN...
se resistirá a descargar la demo de «FIFA 15», ahora que al fin la versión de PC será igual que la de consolas? Todos queremos ver si EA cumple lo prometido.

¿QUÉ...
sorpresas nos tiene preparadas Michel Ancel, el creador de Rayman, con su nuevo juego «Wild»? Afirman que el mundo ocupa el tamaño de Europa.

¿CUÁNTOS...
millones de Sims se van a crear con la demo de «Los Sims 4» "Crea un Sim"? En dos días tras su lanzamiento ya había 150.000.

¿CÓMO...
nos a va a vender Crytek su «Ryse: Son of Rome», tras el tibio recibimiento de la versión de Xbox One? Es el lado amargo de las exclusividades.

¿POR QUÉ...
Telltale está tardando tanto tiempo en mostrarnos imágenes del juego de «Juego de Tronos»? ¡Nos morimos de ganas de ver cómo les está quedando!

Los Sims™ 4

Más reales, más vivos, más emotivos que nunca. ¡Así serán tus personajes en «Los Sims™ 4»! Ya está aquí el juego con que tus Sims y tú siempre habíais soñado.

El simulador social más real que existe. Es una forma de definirlo, pero para los fans de «Los Sims™» la llegada de «Los Sims™ 4» supone... ¡diversión a raudales! Porque ahora los Sims se vuelven más emotivos, reales, animados, humanos y vivos. Vas a poder disfrutar de personajes cuya conducta será tan impredecible como puedas imaginar. Tus Sims reirán, sufrirán, se enamorarán, tendrás celos, pasiones, envidias y parecerá que están vivos de verdad. ¡Es algo increíble! Disfrutarás de una gama de emociones en tus personajes que te dejarán impresionado.

Creando al Sim perfecto

¿Cómo podrás hacer unos Sims como no se han visto antes? Gracias al nuevo modo Crear un Sim, el potente editor de personajes te dejará pasmado por su flexibilidad, versatilidad y capacidad. No sólo el detalle gráfico de tus personajes será altísimo, sino que podrás personalizar hasta el extremo cualquier rasgo facial, estético y más. Podrás definir su modo de andar, su comportamiento, su personalidad, hacerlos altos, bajos, gordos, delgados, jóvenes, viejos... ¡Nunca has visto algo así en «Los Sims»!

Pero, además, el modo Construir te permitirá crear la casa de tus sueños para tus Sims. El editor de casas es tan o más potente que el de personajes, pudiendo levantar una auténtica mansión en pocos minutos, decorándola a tu gusto —¡o mejor al de tus personajes!— con miles de objetos y combinando estilos con total libertad. Podrás crear una casa funcional o todo un palacete para los Sims más refinados. ¡«Los Sims™ 4» ya está aquí y no has visto nada igual!

CREA TU PROPIO SIM

El nuevo modo Crear un Sim ofrece el editor de personajes más potente que se ha visto jamás en la saga de «Los Sims™». Puedes comprobarlo tú mismo con la demo que se encuentra en: www.thesims.com/es_ES/create-a-sim-demo





¡No hay otro Sim igual!: Puedes crear tu Sim y personalizar su aspecto, su modo de andar, sus aspiraciones y hasta su personalidad.



¡Un detalle increíble!: El cambio de ropa y el maquillaje harán que tus Sims parezcan otros con unos pocos retoques.

EDICIONES PARA TODOS

EDICIÓN DE COLECCIONISTA: La más lujosa de las ediciones te deslumbrará con sus contenidos exclusivos, como el Plumbob USB interactivo de SteelSeries, que cambia de color reflejando las emociones de tus Sims. También trae la Guía del Creador, un libro en tapa dura, además de los contenidos digitales La Noche es Joven, El Alma de la Fiesta y Gorros Geniales de Animales, además de la banda sonora digital.





EDICIÓN DIGITAL DELUXE: La Edición Digital Deluxe no le va a la zaga a la Edición de Coleccionista de «Los Sims™ 4», pues incluye los mismos contenidos, pero en formato digital, menos el Plumbob y el libro, claro. Además, se trata de una edición muy especial que sólo encontrarás en exclusiva en la plataforma Origin de Electronic Arts. ¡No la busques en otro sitio porque no la encontrarás más que ahí!

EDICIÓN LIMITADA: Si no quieres liarte, de momento, con demasiados contenidos extra y prefieres centrarte en lo principal, la Edición Limitada es la tuya. Incluye el juego completo de «Los Sims™ 4» más un extra con el contenido digital El Alma de la Fiesta, porque no hay nada mejor para celebrar la llegada de «Los Sims™ 4» que un buen fiestorro al que llevar a tus personajes recién creados. ¿A que sí?





EDICIÓN PREMIUM: A medio camino entre la Edición Limitada y la de Coleccionista, la Edición Premium de «Los Sims™ 4» es la más equilibrada de todas, para los que gustan de disfrutar de todos los contenidos disponibles para el juego, pero no necesitan la exclusividad total. Así, el juego, los contenidos digitales, la banda sonora digital y la Guía del Creador es lo que vas a encontrar en esta sensacional edición.

UNA CASA A MEDIDA

La segunda gran herramienta de «Los Sims™ 4» la encontramos en el modo Construir. El editor de casas te permitirá diseñar y levantar la casa de tus sueños –o de los de tus Sims– en unos pocos minutos. ¡Una mansión Sim en toda regla!





Levanta, une, construye: Podrás usar y modificar los módulos del modo Construir con total libertad. Es versátil y flexible.



¡Miles de estilos diferentes!: Las combinaciones de estilos, decoraciones y muebles no tendrá más límite que tu imaginación.



¡Competición en estado puro!

GRID Autosport

No todo en los juegos de coches es simulación pura o carreras alocadas huyendo de la policía. Si quieres saber qué es competición de verdad, ha llegado tu momento.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** BandaiNamco ▶ **Nº de DVD:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.gridgame.com/es* Información escasa y básica. Pantallas y algún vídeo. Prescindible.

3

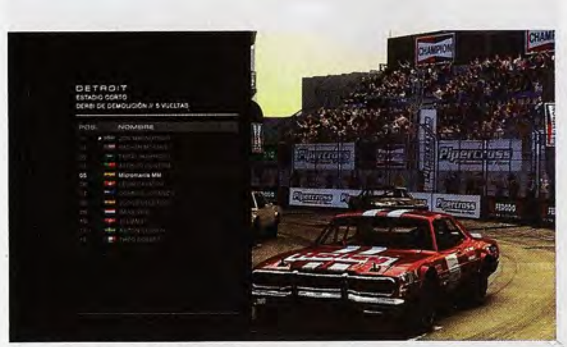


LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Circuitos:** 2
- **Vehículos:** Más de 30
- **Ajustes del coche:** Seis tipos
- **Categorías de competición:** 5
- **Tipos de competición:** 3
- **Multijugador:** Sí (RaceNet)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2.4 GHz, Athlon X2 5400+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8000, Radeon HD 2000, Intel HD 3000
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Y estos son tus rivales... Antes de cada carrera, el juego presenta la parrila y a los pilotos, junto a una panorámica del circuito.



¡Esto es competición de alto nivel! Corre en torneos y carreras de todo tipo en ciudades y circuitos, manejando superturismos, monoplazas y coches de calle. «GRID Autosport» tiene de todo y para todos.



De noche es aun más espectacular. Las carreras nocturnas son una constante en «GRID Autosport». Demuestra tu habilidad.





¡Todo se vuelve borroso! Tranquilo, no es que te hayas vuelto miope de repente, es cosa de la velocidad y los FX del motor gráfico.

La vista interior más realista vuelve a la serie «GRID». Los interiores del coche no están muy detallados, pero el motor juega magistralmente con el efecto de desenfoque para disimularlo.

VIVE LA COMPETICIÓN COMO PILOTO EN ESTADO PURO, CON UNA VARIEDAD ENORME DE PRUEBAS

Los amantes de la velocidad y la competición estamos de enhorabuena con el lanzamiento de «GRID Autosport», porque si no es el mejor juego de coches que hay en el mercado de PC a día de hoy, poco le falta. Sí, sabemos que empezar así puede parecer exagerado, pero desde el primer minuto que le pones las manos encima a lo nuevo de Codemasters te das cuenta de que no estás ante un juego de coches más. Ni siquiera ante un simulador que mejore técnicamente a su genial «F1 2013». Estás ante el mejor, más completo y más variado juego de competición automovilística que puedas imaginar.

Arranca la competición

Desde el minuto uno, literalmente, «GRID Autosport» te lanza a la competición. No hay paso por elección de coches, configuración ni nada. El juego empieza con una carrera. Es un modo no sólo de meterte dentro sino que, además, sirve para calilbrar el nivel de tu conducción.

En cuanto le das a la opción de "Trayectoria" –la carrera profesional de piloto– empieza una carrera en Hockenheim en la temporada 25, en la categoría de GRID, el top del top. Tienes un auténtico cochazo y estás al máximo nivel, pero tranquilo, ya te decimos que es sólo el aperitivo y lo que hagas ahí no tiene mayor importancia en este momento. Pero ya esa carrera te demuestra lo que es «GRID Autosport» de principio a fin. Tienes opciones como el "flas-

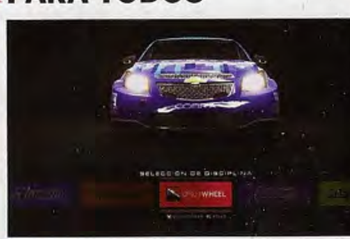
LA REFERENCIA

F1 2013

- La simulación de «F1 2013» es perfecta, aunque «GRID Autosport» se adapta mejor a todo tipo de jugador.
- La variedad de pruebas en «F1 2013» es más limitada. «GRID Autosport» ofrece un abanico más amplio.
- En «GRID Autosport» hay más variedad de vistas para jugar.



PRUEBAS PARA TODOS



Uno de los aspectos más destacados es la variedad que se ofrece en competiciones. Pocas veces has visto en un único título tanta diversidad de pruebas, que van desde los monoplazas hasta la habilidad en competiciones de drifting. Hay cinco clases básicas: touring, resistencia, monoplazas, tuner y competición urbana. El tipo de vehículo varía de una a otra, y dentro de cada categoría hay subclases, que ofrecen estilos diferentes. Y luego está la categoría GRID. ¡Es la bomba!



¡Hay que destrozar a los rivales! Algunas de las pruebas que ofrece el juego son divertidas a más no poder. Hay hasta rallies de demolición, con muscle cars de potencia brutal. ¡Y son espectaculares!





¡Pedazo de trompos! Uno está bien, en la competición de drifting. El otro te va a echar de la carrera... menos mal que tienes el "flashback".

TÚ PONES LOS LÍMITES

Otro de los apartados mejor resueltos en «GRID Autosport» es que se adapta a cualquier nivel de experiencia del jugador. Del piloto experto al novel, todos cabemos.



› Mejora tu vehículo. Las recompensas por ganar carreras, además de puntos en la clasificación, se traducen en mejoras para tu coche. Cuanto más evolucionado esté, más opciones hay.



› Ajustes previos. Si te gusta tener un estilo propio puedes meter mano a los ajustes de motor y conducción. Esto es sólo recomendable si controlas mucho. Si no, déjalo tal cual por defecto.



¡Ojo que se ha quedado cruzado en la pista! La IA de «GRID Autosport» es, sencillamente, asombrosa. Los rivales no sólo cometen errores, sino que provocan accidentes y dan un realismo total a cada carrera.

hback", para que cuando cometas un error "rebobines" la acción unos segundos. Una opción ya existente en otros juegos de la saga, y que tienes a tu disposición en mayor o menor medida según el nivel de dificultad escogido –que puedes variar en cualquier momento–. Y ahí, en esa adaptación al nivel de juego es donde también se encuentra una de las claves de «GRID Autosport» convirtiéndose en un juego apto para jugadores con distintos niveles de experiencia.

LA VARIEDAD DE VISTAS, DE ESTILOS DE CONDUCCIÓN Y DE VEHÍCULOS ES INSUPERABLE

Un logro realmente notable de Codemasters, pue no es nada sencillo conseguir algo así.

Para todos los gustos

«GRID Autosport» no sólo se adapta de maravilla a tu experiencia –lo hace en carrera también, dinámicamente, para que no te frustres en ningún momento–, sino que la variedad de competiciones que ofrece es sensacional. Hay cinco categorías básicas: touring, resistencia, tuner, monoplazas y carreras urbanas. Además, cada una tiene variantes y competiciones diferentes, y por fin está la categoría GRID, a la que accedes al superar el nivel 3 en alguna de las cinco categorías básicas.

No sólo la variedad de categorías y competición es notable, también la cantidad de coches –con diferencias muy acusadas en su manejo– y de circuitos –22, con 100 trazados diferentes– hace de «Autosport» un juego insuperable. Pero es, desde luego, la experiencia de la conducción, la sensación de velocidad, de control y la adrenalina en la competición lo que pone al nuevo título de la saga al nivel de los mejores «TOCA» –en cuyo espíritu se basa– o de cualquier otro tí-

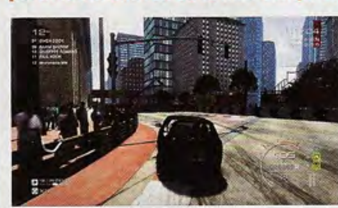
Cualquier pequeño fallo te puede conllevar una sanción. La pérdida de potencia es instantánea, por ejemplo, pero si es grave también puede ser de puntos, segundos o posiciones. ¡Mucho ojito!



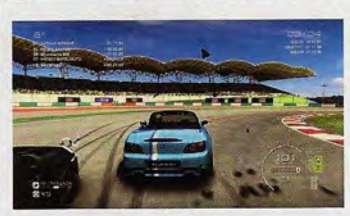
¡No, no, no, no, no vas a pasar! Los rivales son duros, inteligentes y se adaptan a tu estilo de conducción, pero no son perfectos. Muy al contrario, parecen pilotos humanos, lo que añade salsa a las carreras.

PARA CORRER COMO QUIERAS

Las distintas categorías de competición de «GRID Autosport» lo convierten en el más completo de su género.



› Carreras urbanas. Las calles de ciudades de todo el mundo, reproducidas a la perfección, albergan trazados para carreras urbanas en las que demostrar tu habilidad con coches de calle.



› Tuner. Los muscle cars dominan en esta competición, en que las pruebas son muy variadas, desde carreras en circuitos ovales, a lo NASCAR, hasta rallies de demolición o pruebas de drifting.



› Open Wheel. Competiciones de monoplazas, en circuitos profesionales de primera categoría, los mismos en que se corren las distintas pruebas de la temporada de Fórmula 1.



› Endurance -resistencia-. Se trata de ser el mejor, el más hábil y durante más tiempo que nadie. Los superdeportivos –tipo 24 horas de Le Mans– son los vehículos que manejas aquí.



› Touring. Deportivos de calle modificados para la competición, en pruebas donde hay que demostrar temple, habilidad al volante y conocimiento de las pistas. Una modalidad para fans del volante.

tulo en que puedas pensar. Es, sencillamente, magistral a casi todos los niveles.

Un mundo de sensaciones

Lo mejor que hace «GRID Autosport» es transmitir sensaciones de realismo: en la conducción, en la respuesta del coche, en la física, en la IA de los rivales... y lo hace de formas sutiles, a veces. El regreso de la cámara interior del cockpit –con desenfoque, para no gastar recursos en detalles gráficos– es uno de esos detalles que llaman la atención. Una IA que hace a los pilotos más humanos, cometiendo errores en carrera, es otro. Y, por supuesto, pasar del nivel de pilotaje más básico, accesible a todos, a otro ultrarrealista, donde cada pequeño error se paga muy caro, en una simulación perfecta, es el colofón.

«GRID Autosport» saca el máximo partida al motor EGO ofreciendo el mejor «GRID» de todos en cada una de sus facetas, pero sobre todo en jugabilidad, diseño y variedad. Es un juego imprescindible. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

› NFS Rivals

Sin ser el mejor de la saga, es un estupendo juego de conducción arcade y un NFS muy notable.

▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 86

› MotoGP 14

Si te gusta la competición, pero sobre dos ruedas, esta es la alternativa perfecta.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 82

Nuestra opinión

ES HORA D EPISAR A FONDO. **Vive la competición automovilística en toda su extensión y con una enorme variedad de pruebas y vehículos, también con amigos.**

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Es competición en estado puro. Desde el primer momento te lanza a correr y competir, y deja en un plano secundario todo lo demás.
- La enorme variedad de pruebas, modos de competición, categorías, coches, circuitos...
- Adaptable a todo nivel de experiencia.
- Sensacionales IA y experiencia de pilotaje. Parece que el coche "pesa" y la carrera responde a tu modo de manejar el vehículo.

Lo que no nos gusta

- Prácticamente nada. Es un juego caro, eso sí, aunque merece la pena dado lo que ofrece.

Modo individual

La competición automovilística total. Un juego magistral, indispensable para los amantes de la velocidad.

La nota **96**

Modo multijugador

Mejor en compañía. Como siempre, los piques son lo mejor y el sistema de RaceNet funciona a pleno rendimiento. ¡Es total!

La nota **96**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

La evolución del rol clásico

Divinity Original Sin

A todos nos gusta el rol. A todos nos gustan las sorpresas. Y cuando dos cosas que nos gustan se juntan... ¡es como un regalo! Descubre el renacimiento del rol clásico.

LA REFERENCIA



Baldur's Gate II Enhanced Edition

- «Baldur's Gate II» usa la perspectiva isométrica original en 2D, mientras que el motor de «Original Sin» es 3D.
- En «Original Sin» manejas dos personajes y pueden discutir entre ellos. En «Baldur's Gate» llevas un grupo de personajes.

Larian ha asumido un riesgo enorme con «Divinity Original Sin». Es un juego creado a partir de una campaña de crowdfunding con un objetivo muy concreto: devolver el rol más puro y profundo a los fans más veteranos del género. Semejante apuesta podía acabar en desastre, pero tanto en la calidad del resultado final como en la respuesta de los fans al trabajo de Larian, el éxito ha sido total.

El estilo de «Original Sin» se alinea con el de clásicos como la saga «Ultima» o «Baldur's Gate». La libertad de elección y decisión es clave, puedes explorar lo que quieras, como quieras. Es posible afrontar cada situación de docenas de formas diferentes y todas con consecuencias distintas. En resumen, es una aventura de rol en estado puro.

Buscando los orígenes de «Divinity»

«Original Sin» es inusual en su estilo en la actualidad. Es un juego, en cierto sentido, fuera de su tiempo. Pero devuelve el rol más puro al jugador veterano. Ya la creación del personaje es diferente, porque no creas uno, sino dos, que manejas simultáneamente y de forma directa. Puedes intercambiar de uno a otro y, además, cada uno tiene personalidades distintas. Esto es literal, y las personalidades pueden chocar al afrontar una decisión en cualquier momento del juego, provocando discusiones entre ellos. ¿Cómo resolverlas? Jugando a Pieda, Papel, Tijera, de forma que el personaje que gane impo-

UN ESTILO CLÁSICO DE JUGABILIDAD ROLERA Y ACCIÓN DOMINAN LA AVENTURA DE «ORIGINAL SIN»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Larian Studios
- **Distribuidor:** Larian Studios
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Disponible **PVP Rec.:** 36,99 €
- **Web:** *www.divinityoriginalsin.com*

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Clases:** 11
- **Atributos básicos:** 6 (fuerza, destreza, inteligencia, constitución, velocidad, percepción)
- **Tipos de magia:** 6
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 E6600
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800GT, Radeon HD 4850
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



La creación del personaje es vital, no por la elección de clase sino por la personalidad que les des, porque son dos y... ¡discutirán!



El diseño de los escenarios es fascinante y oscuro. La ambientación resulta pesada, pero te mete en el mundo de juego.



¡Vamos a decidir quién tiene razón! Cuando hay que tomar una decisión las personalidad chocan. Todo se resuelve con un juego.



El rol más clásico vuelve en «Divinity Original Sin», un juego que bebe de grandes títulos legendarios en su diseño de jugabilidad, y ofrece una profundidad en sus opciones y su estilo, difícil de ver hoy día.



No se trata sólo de disparar o lanzar hechizos, sino de qué arma usas, cuál es tu habilidad, ti nivel de ataque, defensa, las debilidades del enemigo, sus resistencias y la colocación de los personajes. ¡Es brutal!

ne su voluntad. Algo sensacional, sobre todo en el modo de juego cooperativo, aportando profundidad y realismo a la aventura en compañía.

Pero, además, es la absoluta libertad de exploración, creación de objetos, hechizos, pociones y armas, las decisiones que tomar continuamente, y los combates, lo que hacen de «Original Sin» algo sensacional y único.

Para enfrentarse a un enemigo no basta con tener una buena arma o un hechizo poderoso. Cada uno posee resistencias específicas, y además el entorno influye. Puedes atacar aprovechando fuego, agua, hielo, objetos explosivos, etc. dependiendo del enemigo al que te enfrentes, pero también el sigilo puede ser clave.

Además, la disposición de los personajes influye en el resutado de ataques y defensas, y al ser los combates por turnos, el resultado es continuamente incierto.

«Original Sin» es complejo y profundo, pero también muy difícil –la libertad es lo que tiene–. Habría estado bien alguna ayuda o tutorial real, pero si quieres rol de verdad, es de lo mejor que hay ahora. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

TES V Skyrim

Uno de los mundos abiertos más fascinantes de los últimos tiempos, en un mundo de fantasía.

▶ Más inf. MM 203 ▶ Nota: 99

South Park. La Vara...

Un JDR diferente, donde importa más la ambientación y la historia que otra cosa, pero es un gran JDR.

▶ Más inf. MM 230 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

VUELVE EL ROL CLÁSICO. Una aventura de rol que nos cuenta el origen de la saga «Divinity» y en la que manejas dos personajes, con un estilo de juego clásico.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○○
- Dificultad ●●●●●●○
- Calidad/precio ●●●●●●●

Lo que nos gusta

- La absoluta libertad de juego. Puedes explorar lo que quieras y como quieras. Las referencias y las guías son mínimas, pero el juego es increíble.
- El crafting. Puedes crear casi todo lo que quieras.
- El minijuego de piedra, papel, tijera. Es simple, pero aporta un extra a las decisiones y diálogos.

Lo que no nos gusta

- La ausencia de un tutorial. El que hay es mínimo y te lanza a una aventura compleja sin referencias.
- Al estar sólo en inglés te tienes que armar de paciencia y un buen diccionario si no estás muy puesto en el idioma, pero merece la pena.

Modo individual

Para fans del rol, rol. La apuesta de Larian por un estilo de rol clásico, profundo, con libertad absoluta y sin determinación ninguna en la jugabilidad y las elecciones, entusiasmará a los jugadores más veteranos y fans del rol más puro. Es duro, es difícil, es profundo, es fascinante. Puedes hacer lo que quieras, como quieras. ¡Genial!

La nota

94

La conspiración demoníaca del rol

The Dark Eye Demonicon

¿Qué acabas de decir de tu hermana? ¿Y cómo que tienes poderes demoníacos? Bueno, mira, si eso te sirve para acabar con los nigromantes, está bien. ¡A por ellos!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Noumena/Kalypso
- **Distribuidor:** Meridiem ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.worldofdemonicon.com* bastante completa con noticias actualizadas. En inglés.

16





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** 1
- **Habilidades pasivas:** 8
- **Habilidades de combate:** 10
- **Habilidades especiales:** 10 activas más 6 pasivas
- **Habilidades mágicas:** 16
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600 GT, Radeon 3800
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



El juego cuenta la historia de Cairon y Calandra. Educados como hermanos, descubrirán una terrible verdad sobre su pasado.



Los enemigos finales también aparecen en «Demonicon». Los combates se basan en descubrir rutinas y son largos y peligrosos.



La magia lo inunda todo. Algunas criaturas espirituales poseen gran poder. Y si hacemos las preguntas correctas, nos ayudarán.



Además de demonios, soldados y criminales, las criaturas fantásticas dominan «Demonicon». Acción, rol y mucha exploración te esperan en este adictivo JDR del universo de «The Dark Eye».



Demonios y poderosas criaturas mágicas intentan dominar el mundo. Parece que los nigromantes y una antigua maldición están detrás de todo, pero descubrir toda la verdad te llevará lo tuyo.

MÉTETE EN LA PIEL DE UN GUERRERO PARA ACABAR CON UNA ANTIGUA MALDICIÓN DE SANGRE

Cuando empiezas a jugar con «Demonicon» y descubrir la historia de Cairon, el protagonista, y Calandra, su hermana, todo te parece rarísimo. Apenas te pone en antecedentes de la trama. Estéticamente, te parece feo y desfasado. Y cuando lo primero que haces es empezar a pelear y ves que los ataques han de ser numerosos para eliminar al más pequeño enemigo, que las animaciones no son muy allá, que todo está en inglés, y que los enemigos aparecen de la nada, en unos scripts rígidos a más no poder, te entran ganas de tirar la toalla y dejarlo a los pocos minutos. Vamos, que parece tenerlo todo en contra, sin mucho esfuerzo.

Y, sin embargo... Si sigues jugando, te vas acostumbrando al sistema de combate basado en combos y ataques mágicos, porque Cairon es un guerrero –al que no puedes definir en su clase ni su estilo de combate–, pero posee unas habilidades oscuras y mágicas que desconocía. Y vas descubriendo que el juego mola. Y que engancha. Y que no está nada mal si le das una oportunidad.

Maldiciones y nigromantes

Poco a poco, empiezas a comprender el extraños sistema de desarrollo de habilidades de «Demonicon», que lo parece por lo diferente que es a los estándares actuales, pero las posibilidades que encierra son muy interesantes. Las habilidades de combate y mágicas, activas y pasivas, combi-

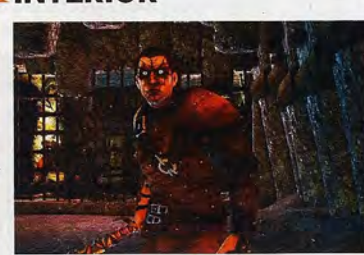
LA REFERENCIA

TES V Skyrim

- **«Skyrim» permite alternar la perspectiva,** y «Demonicon» se juega en tercera persona.
- **Visual y artísticamente,** «Skyrim» es muy superior pese a tener más tiempo que «Demonicon».
- **Las posibilidades del mundo de juego** son mucho mayores en «Skyrim».



EL DEMONIO INTERIOR



«Demonicon» ofrece una experiencia de rol bastante inaudita, aunque quizá el elemento más representativo de la misma es el poder que el protagonista tiene en su interior y del que no es consciente hasta que al comienzo se produce el primer combate serio contra un gran enemigo. A partir de ahí, esa habilidad demoniaca que no controla del todo empezará a dar forma a la trama, hasta que poco a poco descubras toda la verdad sobre ti y tu hermana.



¿Pero de dónde salen tantos enemigos? En ocasiones el combate se produce en desigualdad numérica, y aquí los enemigos no se turnan deportivamente. ¡Te pueden atacar todos a la vez!

CUESTIÓN DE HABILIDADES

Las habilidades disponibles en «Demonicon» se dividen en distintas clases, entre activas y pasivas, de combate y mágicas. Su diseño y desarrollo, además, son inusuales.



› **Las habilidades mágicas.** Cairon es un personaje que pese a ser un guerrero posee habilidades mágicas. Todas se combinan con las de combate para hacer más daño a tus enemigos.



› **Las habilidades de combate.** Enfocadas a desgastar y dañar a tus enemigos con un ataque directo, generalmente se basan en debilitar al enemigo para un posterior ataque con tu arma.



¡El maldito canibal no se arrepiente! El primer gran enemigo que te encuentras en el juego te da pistas sobre lo que te os ocurre a tu hermana y a ti, con la magia de sangre.



En los pantanos, ojo con lo que tocas. Bueno, y en el resto de escenarios, también. Las trampas son constantes, así que ojo con la exploración y al abrir cofres.

nadas con un buen sistema de crafting –pociones, hechizos, armas, armaduras– da como resultado un serie de opciones que permiten desarrollar al personaje más de lo que parece al comienzo.

Todo ello se combina con una historia de maldiciones, venganza, poder y nigromancia, que afecta a una pareja de hermanos. Pero a Cairon y Calandra les pasa algo raro. Durante las primeras horas de juego la sospecha del incesto parece desatarse, hasta que su historia se desvela y te enteras de la realidad. Algo que afecta a los poderes demoníacos que ambos ocultan y que son la base de todo. Y no, no hay incesto, que lo sepas...

Feo, raro y adictivo

«Demonicon» es un juego cuyo principal defecto es que no está nada pulido, pero pese a ser feo y raro es un buen JDR. Eso sí, hazte a la idea de que si no controlas de inglés, ni te acerques a él. Por desgracia la historia es compleja y todo está en inglés. Pero si eso no es un problema y le das una oportunidad, con su magnífico precio, el desafío es más que recomendable. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›Sacred 3

Si quieres un juego de fantasía mucho más dinámico y sin tanta trama, «Sacred 3» es tu opción.

▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 78

›The E. Scrolls Online

Uno de los mejores mundos de fantasía que existen en el rol, en un universo online masivo.

▶ Más inf. MM 231 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

MALDICIÓN DE NIGROMANTES. **La historia de Cairon y Calandra, criados como hermanos, descubre una conspiración de magia y poderes demoníacos en este JDR.**

Valoración por apartados

›Gráficos
●●●○○○

›Sonido
●●●●○○

›Jugabilidad
●●●●○○

›Dificultad
●●●●○○

›Calidad/precio
●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ El sistema de combate, mezclando combos de arma y ataques mágicos, es eficaz y original.
- ↑ El sistema de habilidades y progresión del personaje. Es único y algo extraño, pero cuando te acostumbras es bastante atractivo.
- ↑ Las enormes posibilidades de crafting.

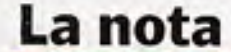
Lo que no nos gusta

- ↓ Aunque está trabajado, gráficamente es bastante feote. Da la sensación de ser un juego de hace cuatro o cinco años. Pero tiene buenos detalles.
- ↓ Totalmente en inglés. Y la historia es compleja.
- ↓ La imposibilidad de personalizar la clase.

Modo individual

Es un JDR raro y atípico... ¡pero cómo engancha! Cairon es un personaje inusual en el mundo del rol. Tanto como el propio «Demonicon», que usa sus propias reglas y deja a un lado las clases, y utiliza un sistema de habilidades y desarrollo muy peculiar para centrarse en una trama concreta. Es feo, es raro, es difícil. Pero atrapa.

La nota



80

R9 280X

R9 270X

R9 260X

Series de gráficas ASUS Radeon R9 280X, R9 270X y R7 260X DirectCU II

SUBE DE NIVEL

Las novedades gráficas siempre son bienvenidas pero, cuando los nuevos modelos son diseños de la marca líder en innovación, es momento de prestar atención. En esta ocasión, los ingenieros de ASUS se han superado con las nuevas R9 280X, R9 270X y R7 260X.

Disfruta de una acción más rápida, silenciosa y fría

¿Por qué los ingenieros de ASUS son capaces de mejorar tanto el rendimiento de las GPU R9 y R7? El secreto es DirectCU II, un diseño de refrigeración exclusivo de ASUS.

DirectCU II incluye unos conductos de cobre en contacto directo con la GPU que disipan la temperatura con una eficiencia extrema. Comparados con los modelos de referencia, los modelos ASUS R9 280X, R9 270X y R7 260X con DirectCU II trabajan con una temperatura un 20 % más fría y ofrecen un rendimiento 3 veces más silencioso. El resultado es una acción totalmente fluida y la reducción del ruido ambiente.



La R9 280X va todavía más lejos incluyendo un conducto de cobre adicional con un centímetro de diámetro que mejora la disipación de la temperatura un 40 %, y un disipador térmico con un área un 220 % más grande.

El equipo a cargo del diseño de las nuevas R9 280X, R9 270X y R7 260X puso un gran empeño en prolongar al máximo su vida útil, razón por la incluyeron unos ventiladores resistentes a la acumulación de polvo.

Los modelos R9 280X también incluyen la tecnología ASUS CoolTech, un diseño híbrido de las aspas que dirige el aire en múltiples direcciones, acelerando la disipación de la temperatura y ofreciendo un rendimiento más estable.



Overclocking y ajustes más simples

Las R9 280X, R9 270X y R7 260X están equipadas con el exclusivo diseño de alimentación digital DIGI+ y la tecnología Super Alloy Power, compuesta por unos condensadores, unas bobinas de choke y unos MOSFET con una tolerancia superior para temperaturas extremas. La regulación digital de la alimentación por múltiples fases mejora la estabilidad con una alimentación más precisa y limpia. El resultado es la reducción del 30 % del ruido eléctrico y la prolongación de la vida útil 2,5 veces respecto al diseño de referencia.



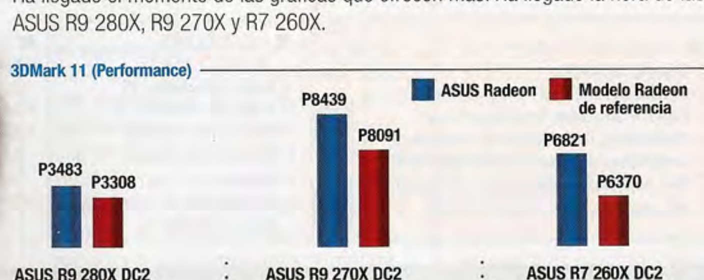
▲ Condensadores, bobinas de *choke* y MOSFET

Finalmente, otra de las características exclusivas de las gráficas ASUS es GPU Tweak, una utilidad que ofrece un control muy intuitivo de la velocidad de los ventiladores, los voltajes, las velocidades de la GPU y la memoria vídeo. Recientemente, ASUS ha incluido también la función GPU Tweak Streaming, que permite compartir en tiempo real tus partidas con quien tú quieras. Además, también podrás incluir texto, tu avatar y la imagen captada por tu cámara web a tu ventana de streaming.



▲ Ajustes accesibles e intuitivos

Ha llegado el momento de las gráficas que ofrecen más. Ha llegado la hora de las ASUS R9 280X, R9 270X y R7 260X.



ASUS R9 280X DC2
Memoria: 3GB GDDR5
GPU boost clock: 1070MHz

ASUS R9 270X DC2
Memoria: 2GB GDDR5
GPU boost clock: 1120MHz

ASUS R7 260X DC2
Memoria: 2GB GDDR5
GPU boost clock: 1188MHz

A salvar Ancaria... ¡otra vez!

Sacred 3

Ahora se trata del corazón de Ancaria, un poderoso talismán que proporciona un gran poder a quien lo posea o asegura la destrucción del mundo. ¡Buen panorama!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Keen/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *sacred3.deepsilver.com/es* Información básica, imágenes, foros... Bastante sencilla.

12



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Mapas principales:** 15
- **Mapas secundarios:** 25
- **Clases:** 5 (4 de base)
- **Armas:** 3 (por héroe)
- **Objetos:** 6
- **Multijugador:** Sí (cooperativo, de 2 a 4 jugadores)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium D945, Athlon 64 X2 6000+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 610, Radeon 4770
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GaForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Estudia bien el entorno para aprovecharlo tácticamente. Sobre todo con los jefes finales te será muy útil. ¡Experimenta!



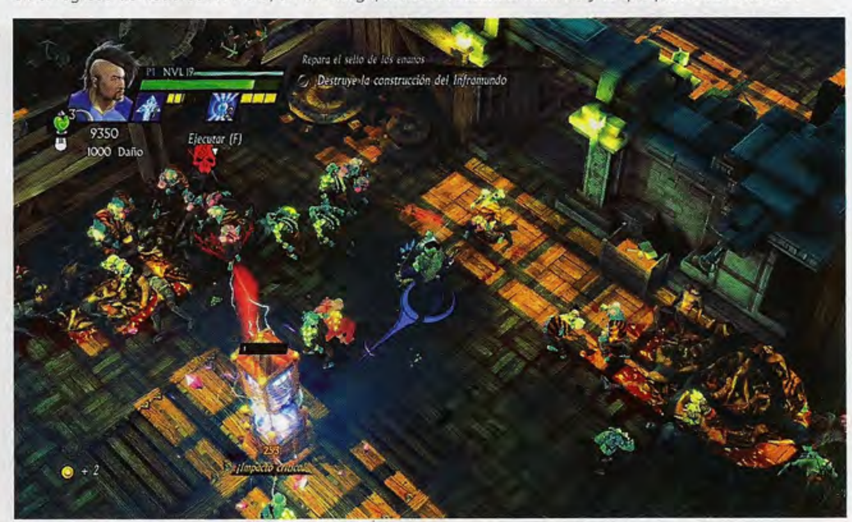
No sólo tú mejoras en experiencia. Los espíritus de armas también mejoran en sus habilidades y potencial.



Si juegas en compañía, la dificultad aumenta. No de manera exagerada, pero lo notarás en los enemigos más poderosos.



Ancaria está en peligro una vez más. Y claro, se necesitan héroes que la salven de las fuerzas del Mal, en el regreso de «Sacred». Ahora, sin embargo, el rol se reduce al mínimo y lo que prima es la acción.



Fíjate en lo que tienes a tu alrededor, no todos los enemigos están vivos. Algunos son mecanismos que has de destruir, para poder acabar con el resto de criaturas y avanzar.

LA ACCIÓN SE IMPONE AL ROL EN «SACRED 3», CON UN HACK'N SLASH MUY BÁSICO, PERO DIVERTIDO

El que un mundo como Ancaria esté siendo amenazado cada dos por tres por algún malvado sin escrúpulos no es más que una excusa, como cualquier otra para, que los fans de «Sacred» vuelvan a la saga y den rienda suelta a sus ansias de machacar enemigos. Algo que resulta especialmente cierto en esta última entrega, pues «Sacred 3» se ha convertido más en un juego de acción que en otra cosa, dejando el apartado de rol en un plano totalmente secundario. Se ha convertido en un hack'n slash bastante básico, lo que ha servido para crear polémica.

Golpes, espadazos y hechizos por doquier

«Sacred 3» sí da aquello que promete: acción. Cientos de enemigos, decenas de jefecillos, decenas de jefes finales, hechizos y espectáculo. ¿Por qué la polémica, entonces? Básicamente porque podía haber dado mucho más, pero se ha limitado a una fórmula básica. Ahora bien, ¿lo convierte eso en un mal juego? Ni mucho menos. Es sencillo, ofrece una variedad de mapas notable y mucha acción. Aunque la realidad, también, es que se convierte en un ejercicio de repetición sin apenas variedad, más allá de alternar entre alguna habilidad especial. No ofrece recompensas en forma de objetos o nuevas armas al matar enemigos –sólo oro y energía–, no permite crafting, ni comercio, ni apenas mejoras, que se producen de forma semiautomática.

LA REFERENCIA

Diablo III Reaper of Souls

- **«Diablo III Reaper of Souls» ofrece una acción** mucho más variada con numerosas habilidades a elegir.
- **El sistema de recompensas e inventario** es mucho más completo en «Reaper of Souls».
- **Ambos ofrecen un modo multijugador cooperativo** muy similar.



ESPÍRITUS BELICOSOS



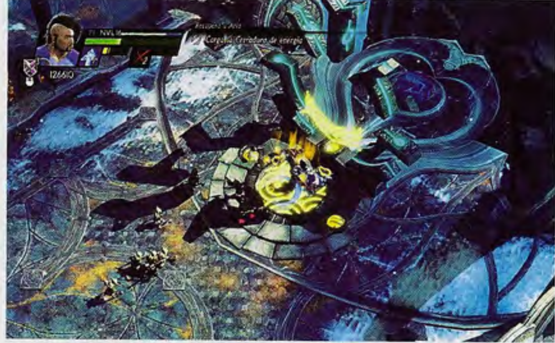
Los Espíritus de Armas se despiertan durante el combate de forma automática, una vez alcanzada la experiencia necesaria. Se trata de espíritus de antiguos guerreros y criaturas de Ancaria que potenciarán tu arsenal, para ser más destructivo –o defensivo, según– frente a tus enemigos.

Como casi todo en «Sacred 3», la evolución es prácticamente automática, así que salvo elegir el que quieres que esté activo en combate, poco más puedes hacer.



¿Y si le damos vueltas a esa rueda?.. En casi todos los niveles de «Sacred 3» llega un momento en que para poder avanzar has de activar algún mecanismo, y por lo general hacerlo varias veces.





¡Trampas y ayudas! Algunos barriles explosivos, trampas de cuchillas, etc. se encuentran diseminados por ciertos niveles.

EN PAREJA O EN GRUPO

El modo de juego cooperativo, con jugadores que se te unen o abandonan en mitad de la partida, es quizá uno de los apartados más atractivos de «Sacred 3».

En pareja o con hasta cuatro jugadores. Son las opciones que se dan en «Sacred 3». En cualquier momento tu aventura solitaria puede convertirse en una cacería de cuatro personajes.





Misma acción, misma jugabilidad. En todo caso, nada cambia en el diseño de acción. Tan sólo sube algo la dificultad, con enemigos más duros. Eso sí, procura sanar a tus compañeros.



¡Festival de luz y color! Cada vez que subes de nivel la pantalla parece una auténtica feria llena de luces, explosiones de colorines y efectos de partículas. Hay que alegrarse, sí, pero esto es un poco excesivo...

Pero que sea sencillo no lo convierte en un mal juego. Si lo que quieres es explorar, avanzar, machacar enemigos y darle gusto al dedo con el ratón, es un juego ideal. Pero si quieres un sustituto de «Diablo III», no lo busques aquí.

En busca del Corazón

El "McGuffin" de «Sacred 3» es el Corazón de Ancaria, que el malo de turno ha decidido conseguir para acabar con el mundo. Ya está, eso es todo. A partir de ahí, eliges a tu héroe, te lanzas a recorrer mapas y a masacrar todo aquello que se cruce en tu camino: enemigos, objetos, puertas, mecanismos y jefes finales.

La exploración de Ancaria se produce saltando de mapa en mapa. Cada uno plantea un camino a recorrer de forma lineal, eliminando todo lo que se cruce contigo hasta que llegas al jefe final de cada fase. Existen también mapas secundarios, que sirven para subir de experiencia y conseguir más oro, y que son los únicos que permiten alguna variación en la lienalidad del camino a recorrer hasta llegar al Corazón de Ancaria.

LAS MEJORAS SON CASI TODAS AUTOMÁTICAS Y SOLO PUEDES TENER DOS HABILIDADES ACTIVAS

Cada mapa ofrece cientos de enemigos a eliminar, en plan «Gauntlet», usando tus armas y el par de habilidades especiales que puedes equipar simultáneamente. Aquí sí que se queda muy corto «Sacred 3», puesto que permitir alguna alternativa más, aumentando el número de estas habilidades, tampoco habría sido tan complicado de implementar.

El único punto algo original en este sentido es la aparición de los Espíritus de Armas, que puedes seleccionar para potenciar tus ataques, y te ofrecen ciertas ventajas –e inconvenientes– que pueden afectar a los combates en mayor o menor medida. En la práctica no hay una diferencia excesiva eligiendo un espíritu u otro, pues la dificultad del juego, en general, no es demasiado elevada salvo en momentos y con enemigos excepcionales, pero sí aporta algo de variedad en un «Sacred 3» que, en muchos otros apartados, es bastante básico.





Los golpes especiales, mejor con un compañero. Algunas habilidades especiales del personaje, como el de inmovilizar a los grandes enemigos, tienen más sentido si un compañero te echa una mano.



Y siempre, siempre, siempre, habrá jefes de fin de fase. Cada nivel obliga a combatir a un gran enemigo. La mayoría son accesibles y sólo hay que estudiar sus rutinas. ¡Que no te impresione su tamaño!

COMBATIENDO EN ANCARIA

«Sacred 3» ha reducido su complejidad rolera notablemente, centrándose en el combate. Éstas son sus claves.



Los Espíritus de Armas. Cada uno concede una ligera ventaja que favorece en mayor medida a cierta clase y determinadas armas o habilidades. Aunque, a nivel básico, tampoco se nota tanto.



Compra objetos especiales. Aparte de las habilidades y mejoras en armas y espíritus, los objetos son muy necesarios para combatir. Ten siempre recargado el inventario.



Mecanismos singulares. En casi todos los mapas existen mecanismos o puertas que activar para continuar avanzando. Como todo es lineal, no te perderás ninguno aunque te despistes.



El Corazón de Ancaria. La exploración del mapa de Ancaria se divide en mapas principales y secundarios. Los secundarios sirven para subir la experiencia del personaje y conseguir más oro.



Los grandes jefes. Al final de cada mapa principal te encuentras con un jefe final, cuyas rutinas debes averiguar para vencerlo. Excepto en el último mapa, que hay tres jefes, más el gran enemigo final.

Como ves, en general la cosa es sencilla, pero ni mucho menos está mal hecha. Es un juego que para alguien que quiera iniciarse en el hack'n slash es estupendo, como decíamos antes.

Mejor con amigos

Uno de los apartados más llamativos de «Sacred 3» es la opción cooperativa, que permite hasta a tres jugadores más unirse a tu partida en cualquier momento, o dejarla de igual manera. Si dejas abierta tu partida se te podrán juntar sin previo aviso. Pero también puedes limitar el acceso a amigos o a invitaciones directas.

«Sacred 3» donde sí sobresale es en el apartado gráfico, bastante cuidado en general, pero sobre todo por el espectáculo de colores, efectos de partículas, explosiones y demás. Es como una feria a pleno rendimiento de luces.

En resumen, si buscas una alternativa a «Diablo» no es ésta, pero es un juego muy aceptable, aunque muy caro para lo que ofrece. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Torchlight II
Un juego estilo «Diablo» mucho más completo, con multitud de objetos y recompensas.
▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 96

Divinity Original Sin
Si buscas rol de verdad, es una opción excelente, pero ojo, necesitas dominar el inglés.
▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

ELIGE TU HÉROE Y SALVA ANCARIA.
El mundo fantástico de Ancaria está en peligro una vez más. Explora sus mapas, masacra enemigos y llama a tus amigos.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●○○○○
- Calidad/precio ●●○○○○

Lo que nos gusta
- Es ágil, divertido y accesible. Un hack'n slash sencillo, perfecto para iniciarse en el género.
- Visualmente es bastante atractivo. Sobre todo por el espectáculo de luces y partículas.
- El modo cooperativo se activa en cualquier momento. Algo ideal contra enemigos duros.

Lo que no nos gusta
- Demasiado repetitivo y simple en su concepto. Es divertido, pero sin apenas variedad en su acción.
- La ausencia de recompensas en forma de armas, objetos, mejoras... Todo se reduce a oro y salud.

Modo individual
Muy sencillo, divertido... y caro. El regreso de «Sacred» ha venido marcado por la polémica. Se le achaca su sencillez y haberse convertido en un hack'n slash muy básico, lo que es cierto, pero no lo convierte en un mal juego. Eso sí, lo repetitivo que es no justifica su precio. Es un juego que a 20 euros sería mucho más competitivo.

La nota
78

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Hasta las cejas de barro!

Spintires

Ser una cabra o una piedra ya es posible gracias a la nueva generación de simuladores. Así que parece que conducir ya es algo nimio... excepto en el barro.

LA REFERENCIA



Trials Fusion

- Aunque no es un simulador, en «Trials Fusion» la física es también una de las claves en la jugabilidad.
- En «Trials Fusion» siempre pilotamos una moto, mientras que en «Spintires» se trata de manejar vehículos pesados todoterreno.

Lo de «Spintires» es una de esas sorpresas que, de vez en cuando, te da el crowdfunding. Sí, también hay simuladores de cabras y de piedras, ya te lo hemos dicho, pero cuando alguien te propone hacer un simulador de vehículos todoterreno soviéticos, no sabes si pensar que es una especie de broma, como lo de la cabra, o la cosa va en serio. Para Oovee ha ido totalmente en serio, y para sus miles de "backers" igual, y el resultado ha sido justo el que esperaban: un simulador original, de gran calidad, diferente a cualquier otro juego y que ha gozado de un considerable éxito en su distribución digital. Ahora también lo tenemos disponible en versión física en nuestro país.

Luchando contra los elementos

No somos conductores que estemos acostumbrados a manejar algo como un vehículo pesado en la vida real. Ni hemos conducido camiones, ni gruas, ni vehículos militares. Muchos menos que sean soviéticos –sí, soviéticos–. Y aún menos en terrenos agrestes en los que lo más normal es quedarse atascado en el barro a las primeras de cambio. Y siendo eso lo que ofrece «Spintires», y sin tener una referencia de cómo puede ser de verdad, lo único que podemos decir es que la simulación es brillante y nos atreveríamos a decir que perfecta. Tampoco nos hemos metido en un coche de Fórmula 1 y no por eso nos parece menos realista el juego de Codemasters.

MÁS QUE DE UN JUEGO, DE LO QUE SE TRATA ES DE UNA EXPERIENCIA DE SIMULACIÓN DE ENORME REALISMO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Oovee/IMGN
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.spintires.com* Información prácticamente nula. Totalmente prescindible

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Mapas:** 5
- **Tipos de vehículo:** 7
- **Añadidos:** 13
- **Estructuras:** Garajes, gasolineras
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9600 GT
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Dónde está tu objetivo? Aunque la libertad de exploración es la esencia de «Spintires», tienes objetivos que puedes cumplir.



¿Son mejores los vehículos militares? Ni mejores ni peores que un simple camión o un todoterreno civil. Es... algo diferente.



Por si no es bastante difícil, encima no ves un pimiento. La conducción en estos terrenos ya es complicada, y de noche más.



¡Vamos para allá, que el barro no nos detenga! «Spintires» es un simulador en estado puro, pero de una temática realmente inaudita: ¡conducir vehículos pesados soviéticos en carreteras embarradas!



¡Ojo, que te quedas atascado! Usar la reductora y la tracción total a las cuatro ruedas son soluciones bastante efectivas si ves que te quedas atrapado, pero a veces no vale ni con esas. ¡Mucho ojo!

El caso es que «Spintires» es algo más que un juego. Tiene sus objetivos en mapas que podemos recorrer libremente con distintos tipos de vehículos. No son muchos, pero son grandes, eso sí.

La deformación del terreno en cuanto pasamos por él es, quizá, algo exagerada, pero la simulación física de quedarse atrapados en el barro, atravesar ríos, pasar por frágiles puentes o usar ganchos para salilr de atolladeros, es algo sensacional. Es como si, de verdad, te costase esfuerzo físico sacar a tus vehículos de ciertos lugares.

Y aunque tienes que cumplir ciertos objetivos –llegar a garajes, gasolineras, etc.–, en realidad lo que importa en «Spintires» es la experiencia de la conducción.

Luchar contra los elementos, el entorno y hasta la oscuridad –conducir de noche es aún más peligroso– es una sensación extraña en un simulador como éste. Quizá también por lo inaudito que resulta.

Desde luego, si eres fan de la simulación y estabas buscando algo diferente, estamos ante un juego que te ofrece eso y más. Que no te salpique el monitor, eso sí. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›F1 2013

Muy especializado, como «Spintires», pero destinado a un público mucho más amplio.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 96

›GRID Autosport

El último juego de velocidad y simulación de Codemasters es una maravilla para los fans del volante.

▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

PARA AMANTES DEL BARRO. Conduce distintos vehículos pesados soviéticos por terrenos agrestes y embarrados, en un simulador realmente original y diferente.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○

›Sonido ●●●○○○

›Jugabilidad ●●●●○○

›Dificultad ●●●●●○

›Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ La simulación física es espectacular, con especial atención a la deformación del terreno cuando pasas por zonas embarradas.
- ↑ Los mapas son grandes, aunque no habría venido mal alguno más. Y más vehículos también.
- ↑ La posibilidad de gestionar el cambio de forma automática o manual, vital en algunos casos.

Lo que no nos gusta

- ↓ La ausencia de vistas desde el interior de los vehículos y la gestión de las cámaras.
- ↓ Si no te estas acostumbrado a simuladores, puede resultar frustrante las primeras horas.

Modo individual

Sorprendentemente divertido. Nunca pensamos que quedarse atascado en el barro podía ser tan divertido.

La nota **86**

Modo multijugador

Unas risas como no te imaginas. Conseguir tus objetivos en algunos mapas con hasta cuatro jugadores es algo realmente épico.



La nota **88**

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Al borde del abismo zombi...

The Walking Dead Temporada 2 Episodio 4 Amid the Ruins

¿Qué hay peor a que te muerda un zombi? Que te acose un semejante, porque las situaciones límite descubren la verdadera naturaleza humana. Y no es bonita...

LA REFERENCIA



TWD In Harms Way

- En «In Harms Way» toda la trama se desarrolla en un escenario. «Amid The Ruins» aporta más variedad en este sentido.
- La evolución de los personajes es más acusada en «Amid the Ruins», cuando en «In Harms Way» era mucho más estática.

Sinceramente, no sabemos cómo la pobre Clem es capaz de apechugar con todo lo que le está cayendo encima. Sí, el ser humano es capaz de adaptarse a todo, y esa gran virtud es lo que ha garantizado nuestra supervivencia como especie, pero es que para una niña pequeña la crueldad que estñe demostrando Telltale no tiene límites. Te entran ganas de entrar en tu monitor y echarle una mano a la pobre.

Esa capacidad para tocar la fibra y los sentimientos del jugador ha sido, ya desde la primera temporada, el gran logro de «The Walking Dead». Leer los cómics es una pasada, pero participar de la historia tomando decisiones que afectan a otros –a veces con resultados nefastos– es algo que puede conmover al jugador con el corazón más duro.

Preparando el final

«Amid the Ruins» es, claramente, un episodio de transición, la parte más calmada del nudo de la historia durante gran parte de su desarrollo, hasta el giro final con un cliffhanger que te deja con el corazón en un puño. Aquí, Telltale hace madurar a los personajes para que afronten un incierto desenlace.

A diferencia de otros capítulos de la aventura, «Amid the Ruins» es bastante tranquilo. Hay alguna que otra incursión zombi que te sacude para que recuerdes dónde están tus personajes, pero los diálogos, las decisiones y la motivación de los componentes del grupo afloran para

EL FINAL DE LA AVENTURA DE CLEM SE ACERCA, CON EL GRUPO EN CRISIS Y A PUNTO DE ROMPERSE

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Telltale/Skybound
- **Distribuidor:** Telltale/Steam
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 22,99 €
- **Web:** www.telltalegames.com/walkingdead

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 5
- **Elecciones clave:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


¡Pobre Kenny! El final del episodio anterior supuso un mazazo para el otro personaje que ha sobrevivido a la primera temporada.


¿De dónde salen tantos supervivientes? Como en anteriores episodios de «The Walking Dead», cada encuentro con desconocidos puede acabar de muchas maneras. Esperemos que éste sea para bien.


¿Qué pasará con el grupo? Una huida constante está poniendo a prueba la resistencia del grupo de Clem. ¿Cómo acabará todo?



«Amid the Ruins» sienta las bases para el desenlace. El nuevo episodio presenta a personajes aparentemente irrelevantes, pero que puede que tengan más importancia en el próximo.


Un fugaz relámpago de esperanza. El nacimiento del bebé aporta algo de energía positiva, pero la muerte acecha por doquier.

preparar un capítulo final en el que puede pasar de todo. Telltale, como siempre en la aventura, te da una bofetada para luego curarte con bálsamo, jugando magníficamente con los momentos de tensión y angustia, junto a otros de esperanza. En este caso, un nacimiento.

Pero como el meollo del asunto es descubrir la esencia de la naturaleza humana, incluso en los momentos en que tus decisiones son más nobles, nunca puedes tener claras las conescuencias. Esa ausencia de certezas es tan humana que, a veces, asusta. Más cuando se pone en boca y actos de una niña. Ahí «Amid the Ruins» es una lección estupenda de cómo desarrollar una narrativa global en una historia tan compleja como «The Walking Dead».

Echamos, es cierto, algo más de acción en el episodio, pues muchos actos son casi automáticos, aunque la promesa de lo que está por venir, una vez contemplado el final de este capítulo, despierta un ansia de saber cómo acabará todo que es difícil de reprimir.

Queda ya muy poco, y en unas semanas todo quedará resuelto. Y tememos por Clem... **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›Broken Age
La última aventura de Tim Schafer es una oda a las virtudes de los clásicos del género.
▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

›TWAU Cry Wolf
Una de las mejores aventuras del momento, que se cierra de manera magistral en su trama.
▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

AYUDA AL EQUIPO A SOBREVIVIR.
Preparando el desenlace, Clem ayuda al grupo a prepararse para el invierno en una aventura donde los peligros se multiplican.

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- El giro que da este episodio a la trama global, desde el final del anterior a las expectativas sobre el capítulo final.
- Aporta más variedad que «In Harms Way» en términos de acción y exploración.
- El "cliffhanger" que prepara el desenlace. ¡Puede pasar cualquier cosa en el próximo capítulo!

Lo que no nos gusta
- De nuevo, el idioma es el principal escollo para aquellos poco duchos en inglés.
- Algunas escenas parecen más bien de relleno, sin aportar demasiado a la trama global.

Modo individual
Los zombis siguen siendo un peligro, pero no el único. Aunque el desarrollo de «Amid the Ruins» no es tan impactante y provocador como «In Harms Way», careciendo de ese gran enemigo para el grupo, la evolución de los personajes es aquí el gran tema. La parte final del capítulo da un giro inesperado y anticipa grandes cosas.

La nota
90

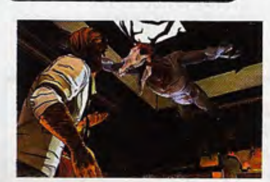
JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Un final bestial!

The Wolf Among Us Episodio 5: Cry Wolf

Bigby ya ha completado su investigación, y el ganador es... ¡Que no te lo vamos a decir! Más que nada, porque toda fábula tiene su moraleja. Y ésta es muy personal.

LA REFERENCIA



In Sheep's Clothing

- «In Sheep's Clothing» se inclina más por el proceso de investigación mientras «Cry Wolf» abarca muchas más facetas.
- En «Cry Wolf» tus elecciones pueden dar giros a la trama mucho más acusados y variados.

Telltale se ha ganado a pulso colocarse como un estudio de referencia en la moderna aventura. Ya habían lanzado títulos de gran calidad a lo largo de los años, con las puetas al día de sagas clásicas como «The Secret of Monkey Island», pero sin duda «The Walking Dead» les catapultó a lo más alto y les convirtió en dueños de un estilo único en el género.

Abundando en este estilo, el lanzamiento de «The Wolf Among Us» supuso un nuevo avance en la aventura moderna, y este último episodio de la temporada, «Cry Wolf», demuestra la madurez como estudio de Telltale, el magistral dominio de la narrativa que poseen y una capacidad sin igual para dar forma a personajes sensacionales, capaces de manipular tus emociones de forma sorprendente. En resumen, un cierre brillante para un juego sensacional.

¿Y ahora, qué?

El "cliffhanger" de «In Sheep's Clothing» mostraba a un Bigby enfrentado a todos los enemigos que le habían hecho la vida imposible durante la investigación de los asesinatos de fábulas en Nueva York. Ahora, ha llegado el momento de ver cómo afrontas esa situación. La secuencia que se produce en el cuartel general de Crooked Man es, simplemente, el preludio del magnífico desarrollo del que es, sin duda, el capítulo más brillante de «The Wolf Among Us». No sólo ata todos los flecos que han ido apareciendo a lo largo de la aventura, sino que da un sentido y coherencia

LOS ASESINATOS LLEGAN A SU FIN EN UN EPISODIO QUE RESUME LO MEJOR DE TODA LA TEMPORADA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Nº de DVDs:** Distribución digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 22,99€ (aventura completa de cinco capítulos)
- **Web:** www.telltalegames.com/thewolfamongus

18

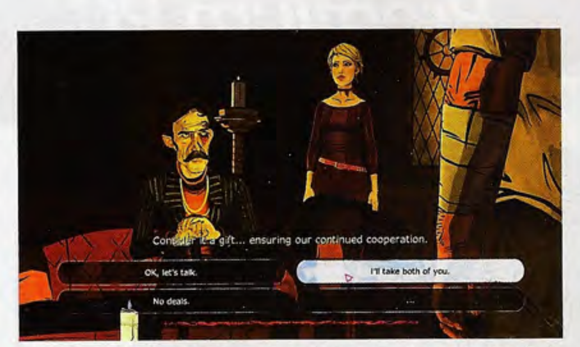


LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Actos:** 6
- **Personajes Book of Fables:** 21
- **Elecciones clave:** 5
- **Logros:** 7
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATi o NVIDIA con 512 MB de RAM
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam/Telltale shop)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Y ahora qué, Bigby? Está en tu mano decidir el futuro de Crooked Man, pero es tan manipulador que quizá te haga cambiar de idea...



Bloody Mary quiere acabar contigo. Es sólo un entretenimiento para distraerte de tu verdadero objetivo: Crooked Man.



¡Por fin todo el misterio queda desvelado! La presión, la investigación y algo de mano izquierda resolverán finalmente el caso.



¡Venid a por Bigby, malvados de cuentos de hadas! La historia de las fábulas está a punto de llegar a su fin, pero los seguidores de Crooked Man no te lo van a poner fácil. ¿Cómo resolverás esta historia?



¡Ahora toca poner en práctica todo lo aprendido! «Cry Wolf» es el resumen perfecto de todo lo visto hasta ahora en la temporada, con un ritmo trepidante y decisiones que dan giros sorprendentes a la trama.

total a la trama, con los personajes ajustándose a todas tus decisiones previas, sino que además condensa en poco más de una hora acción, investigación, diálogos, personajes y demás a un ritmo perfecto.

El final –que lógicamente no te vamos a contar, porque quizá tampoco sea el que tú mismo verás– es impactante y crea una catársis en el jugador que resulta casi redentora. Es sorprendente los giros que da en el último capítulo la historia, cómo cada diálogo tiene relevancia que ni imaginas, la manera en que los distintos personajes desvelan sus intenciones –y aun así, no estás seguro de ello– y el modo en que descubres una esencia humana inequívoca en unos personajes fabulosos –en el sentido literal.

Al final, «Cry Wolf» no sólo es el mejor episodio de la aventura, sino que es un ejercicio inquietante y estremecedor en narración. Es el cierre perfecto para un juego cuyo único gran pero es el de la traducción, aunque tanto los diálogos como la interpretación son brillantes en versión original. Una aventura que no te has de perder de ninguna manera. Y si no, el lobo te comerá. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›TWD Amid the Ruins

La historia de Clem está a punto de llegar a un desenlace final, en el momento más crítico para todos.

▶ Más inf. MM 235 ▶ Nota: 90

›Broken Age

La última producción de Tim Schafer ofrece decenas de guiños y homenajes al propio género.

▶ Más inf. MM 229 ▶ Nota: 88

nuestra opinión

RESUELVE LOS ASESINATOS DE FÁBULAS.
Detén al responsable de los asesinatos de Fábulas en Nueva York, y desvela todos los secretos -o casi- de la trama.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○
›Sonido ●●●●●○
›Jugabilidad ●●●●●○
›Dificultad ●●●○○○
›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Cómo es capa de condensar lo mejor de la serie en un capítulo, ofreciendo contenido de acción, investigación y unos diálogos geniales.
- Quizá el final no sea el que esperabas, pero lo catársis es total. Un colofón perfecto.
- El personaje de Crooked Man es un magnífico villano. Y la manera en que manipula con sus diálogos en brillante.

Lo que no nos gusta

- Como siempre, el idioma. Esperemos que alguien se decida a sacar una versión localizada en español, o cuando menos traducir los textos.

Modo individual

El perfecto colofón a una aventura magistral. Si creías haberlo visto todo en los capítulos anteriores de «The Wolf Among Us», con «Cry Wolf» te vas a quedar impactado. Es el resumen perfecto de todo lo visto antes, ofrece acción, diálogos brillantes, un ritmo trepidante y cierra de forma perfecta una historia llena de giros. ¡Sensacional!

La nota

94

GAME

Selección GAME Premium PC

Capturadora de vídeo Hauppauge! HD PVR2 Plus

¿Quieres compartir los vídeos de tus partidas? ¡Graba y edita con la mejor calidad o retransmite en directo!

159,95 €





›DEFINICIÓN DEL PRODUCTO
- Módulo capturador de vídeo / audio de alta definición y multiformato

›ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Codificador H264 AVCHD, (1080p) desde HDMI o vídeo por componentes. Permite obtener vídeo de consola, PC o TV, (HDMI)
- Soporte de sonido envolvente de 5 canales en grabaciones desde HDMI o S/PDIF
- Tasa de grabación de 1 a 13.5 Mbits/seg
- Formatos de vídeo en grabación: MP4, TS y M2TS y conversión de 1080 a 720p

›CONEXIONES
- Entradas: HDMI con sonido envolvente, vídeo por Componentes con audio estéreo, S/PDIF (con transferencia de sonido envolvente en la salida HDMI) vídeo compuesto y S-Video. Salida: HDMI

›APLICACIONES
- ArcSoft ShowBiz con captura y edición y función para subir vídeos a Youtube
- Hauppauge StreamEez para retransmitir partidas a través de Ustream o Twitch

Ratón gaming Logitech G502 Proteus Core

Consigue una ventaja definitiva con la versatilidad del G502 y la capacidad del sensor más avanzado.

79,95 €

›DEFINICIÓN DEL PRODUCTO
- Ratón gaming USB programable con sensor óptico Proteus Core

›ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Precisión del sensor de 200 a 12000 ppp y conmutación al vuelo durante la partida con indicador LED
- Función de ajuste del sensor a la superficie mediante la aplicación Logitech Gaming Software
- 11 botones programables y memoria integrada para almacenar tres perfiles de funcionamiento
- Procesador interno de 32-bit
- Tiempo de respuesta de 1 ms
- Aceleración máxima de 40 G
- Cinco pesas de 3,6 g con cavidad magnética



Dongle USB Wi-Fi 5G D-Link DWA-182

Un adaptador idóneo para actualizar tu PC al nuevo estándar Wi-Fi AC, hasta seis veces más rápido que el Wi-Fi N.

59,95 €





›DEFINICIÓN DEL PRODUCTO
- Adaptador USB de red inalámbrica Wi-Fi 802.11 AC

›ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Conectividad de banda dual a 2,4/5 GHz, (antena integrada)
- Velocidad de transferencia de datos Wi-Fi AC, hasta 950 Mbps
- Conexión a USB
- Compatibilidad con Windows 8, 7, Vista y XP SP3
- Retrocompatibilidad con estándares de conexión anteriores: (Wi-Fi 802.11 ac, n, g, a)
- Botón WPS para instalación instantánea y configuración fácil

›SEGURIDAD
- Wi-Fi Protected Acces (WPA y WPA2), 64/128 bit WEP

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Ratón Trust GXT166 MMO

El GTX166 puede ser tu mejor aliado, un ratón gaming con sensor láser, set de pesas y 18 botones programables para juegos MMO.

54,95 €



›DEFINICIÓN DEL PRODUCTO
- Ratón gaming USB programable con sensor láser para juegos MMO

›ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Sensor láser de hasta 16400 ppp y conmutación al vuelo durante la partida con indicador LED
- 18 botones programables
- Memoria integrada de 128 Kb para cinco perfiles de funcionamiento
- Perfiles predefinidos descargables para los juegos «League of Legends», «Diablo 3», «The Elder Scrolls Online», «StarCraft II» y «Mass Effect 3»
- Tiempo de respuesta de 1 ms
- Set de 8 pesas intercambiables
- Software para la configuración de iluminación, botones y macros
- Compatible con Windows 8, Windows 7, Windows Vista y Windows XP SP3

Disco duro externo Western Digital My Passport Ultra 1 TB

Los discos externos My Passport Ultra de WD ofrecen una gran capacidad, alta velocidad de transferencia y un diseño de lo más elegante.

79,95 €



›PRODUCTO Y MODELOS
- Disco duro externo HDD de 2,5" USB, disponible en azul, rojo, plata y negro

›ESPECIFICACIONES TÉCNICAS
- Capacidad: 1 TB
- Velocidad de transferencia máxima: hasta 5 Gb/s con USB 3.0 y hasta 480 Mb/s con USB 2.0
- Compatibilidad con Windows 8, 7, Vista y XP (Mac OS X previo formateo)
- Dimensiones: 15,4 x 110,5 x 82 mm
- Peso: 0,16 Kg
- Temperatura operativa: De 5º a 35º C

›GARANTÍA LIMITADA
- 3 años en todo el mundo

›CONTENIDO DEL KIT
- Disco duro portátil, cable de conexión USB, software WD SmartWare Pro, funda y guía de instalación rápida

micromanía

¡Lo hemos probado!

CAPTURADORA DE VÍDEO HAUPPAUGE! HD PVR2 PLUS

Son ya muchos los entusiastas que retransmiten sus partidas en vivo y poder disponer de una capturadora que te lo ponga tan fácil es genial. La HD PVR2 Plus de Hauppauge! lo hace en alta definición, sin perdidas de sincronía y con la mejor calidad de audio en los formatos de vídeo más actuales. Puedes capturar de PC, la tele o la consola y, además, cuentas con un potente y sencillo software de edición.

RATÓN GAMING LOGITECH G502 PROTEOS CORE

El G502 es uno de los mejores ratones con el que puedes contar. Sus prestaciones en aceleración y precisión están en lo más alto, gracias al avanzado sensor óptico Proteus Core y a su procesador integrado. El diseño versátil, la disposición de botones, y el conmutador al vuelo permiten obtener el mejor ese rendimiento extra que te da la ventaja en una batalla. ¡Por algo es nuestro favorito en Guía de Compras!

DONGLE USB WI-FI 5G D-LINK DWA-182

El DWA-182 es una solución ideal para darle conectividad Wi-Fi a tu PC si su adaptador de red no lo es. Es compatible con todos los estándares actuales, pero si tienes la suerte de disponer de un router de última generación, con este dongle podrás pasarte al estándar Wi-Fi AC, seis veces más rápido, para ver vídeo streaming en FullHD. ¡Para instalarlo, basta pulsar un boton y un par de minutos!

RATÓN GAMING TRUST GTX166 MMO

Habitualmente, los juegos MMO requieren poner en marcha cadenas de acciones que son difíciles de coordinar navegando por un menú. Para eso están los macros y el GTX166 de Trust, está especialmente preparado para poder configurarlos y seleccionarlos mediante un repertorio de 12 botones G al alcance de tu dedo pulgar. Además cuentas con un ratón láser muy bien equipado y perfiles predefinidos.

DISCO DURO EXTERNO WD MY PASSPORT ULTRA 1 TB

Llevar contigo un disco duro ágil, pequeño y de gran capacidad te brinda muchas ventajas. Puedes hacer copias en un santiamén gracias a su conexión USB 3.0 con una tasa de transferencia de vértigo, hasta 5 Gb/s. El software de WD te permite almacenar copias en la nube y proteger tus datos fácilmente. Además, los My Passport Ultra tienen un diseño elegante y están disponibles en varios colores.



MAGIA, FANTASÍA, MONSTRUOS Y MUCHA ACCIÓN

LOS MEJORES JUEGOS DE ROL

El dulce momento del rol toma forma en una oferta de juegos fantásticos y de gran variedad, para satisfacer las necesidades de todos los fans del género. ¿Has elegido ya tu favorito?

DIVINITY ORIGINAL SIN

» Estudio/Compañía: Larian Studios
» Distribuidor: Larian/Steam » Año: 2104
» Valoración: ●●●●●○



La apuesta de Larian Studios por hacer un rol como a ellos –y a legiones de fans del género– les gusta ha dado como resultado uno de los títulos más sensacionales y atractivos del momento. Su filosofía de juego crowdfunding les ha permitido arriesgar sin cortapisas en una historia, un estilo de diseño y una jugabilidad que recuerda a los más profundos títulos de los años 90 y principios de la década pasada, cuando la sustancia primaba sobre la forma. «Divinity Original Sin», eso sí, no es un juego apto para todos. Exige dedicación, entrega y es duro, muy duro, para principiantes. Pero una vez superada la barrera inicial es una auténtica delicia de juego de rol, con el único punto negativo, eso sí, del idioma. Indispensable dominar el inglés para disfrutarlo.

INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantasía medieval**
- Idioma: **Inglés (textos y voces)**
- Precio: **36,99 €**
- **www.divinityoriginalsin.com**
- Características especiales: **Dos personajes en modo individual o cuatro en cooperativo**







¡El espíritu del rol clásico revive! Un rol para amantes del rol es lo que ofrece «Divinity Original Sin», que recupera el espíritu de los grandes clásicos de los 90.







¡Desafío de titanes! La nueva entrega de «Risen» nos devuelve al mundo de la magia y los titanes, un mundo que se ha visto arrasado por la guerra y la destrucción.

RISEN 3 TITAN LORDS

» Estudio/Compañía: Piranha/Deep Silver
» Distribuidor: Koch Media » Año: 2014
» Valoración: ●●●●○○



Los creadores de la saga «Gothic» amplían su nuevo universo de juego. «Risen 3 Titan Lords» mantiene el estilo, jugabilidad y premisas de sus predecesores, en un mundo que se ha visto arrasado por la destrucción provocada por los Titanes. Las distintas facciones en conflicto te obligarán a elegir un bando. La exploración, la libertad y el combate –ya sea contra otros humanos o criaturas fantásticas y salvajes– siguen siendo la base de un título que abunda en un estilo ya conocido, aportando más espectacularidad, un mundo de juego vivo –dominado por los ciclos de día y noche, y climatológicos– y más variedad de misiones. Si eres un fan de la saga «Risen», es probablemente el título más completo y variado de todos.

INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantástica medieval/Piratas**
- Idioma: **Español (textos), Inglés (voces)**
- Precio: **49,99 €**
- **risen3.deepsilver.com**

De vez en cuando, en estas mismas páginas, revisitamos el panorama del rol en PC. No sólo es un género que goza, a diferencia de otras épocas, de una salud envidiable con numerosos títulos disponibles. Además, los que han ido apareciendo últimamente son de lo más apetecible.

Entre ellos encontramos una variedad notable de estilos, incluso con miradas a la jugabilidad de los grandes clásicos de hace décadas. Es el caso del genial «Divinity Original Sin», por ejemplo, un proyecto creado a medida de los miles de usuarios que lo apoyaron en Kickstarter, y que ofrece una calidad sobresaliente.

Algunos otros título de nueva hornada, como «Risen 3», abundan en un estilo más personal, siguiendo las pautas de los títulos

ROL ONLINE PARA TODOS



Aunque los cambios en jugabilidad, por el medio, son significativos, el rol online sigue siendo el rey del universo MMO.

- **THE ELDER SCROLLS ONLINE.** Aunque el cambio ha sido importante, el mundo de Tamriel es más atractivo que nunca. ¡Y más grande!
- **WOW MISTS OF PANDARIA.** Ya esperando la nueva expansión, «WoW» sigue siendo el rey.



Más clásico, imposible. La más reciente entrega de la saga «Might & Magic» vuelve a sus orígenes más primarios. Exploración y combate por turnos, y dificultad extrema.

MIGHT & MAGIC X LEGACY

- Estudio/Compañía: **Limbic/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft** Año: **2014**
- Valoración: ●●●●●○

El homenaje a los inicios de «Might & Magic» impulsó a Limbic y Ubisoft ha dar un giro completo a la evolución que durante casi 20 años había tenido la venerable saga, afrontando una apuesta de lo más arriesgada: crear un juego de jugabiidad totalmente retro con una estética visual moderna.

El resultado de «Might & Magic X Legacy» es, simplemente, brillante, pero sin embargo se podría haber pulido mucho más, para hacerlo más accesible. Es duro, exigente y los errores se pagan caros. Sí, como en los inicios de la saga, pero es un estilo de juego que, sin duda, no resulta apto para todos los gustos.



INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantasía medieval**
- Idioma: **Español (textos), Inglés (voces)**
- Precio: **24,99 €**
- **www.mightandmagicx.com**
- Características especiales: **Exploración por turnos**

BOUND BY FLAME

- Estudio/Compañía: **Spiders/Focus**
- Distribuidor: **Badland** Año: **2014**
- Valoración: ●●●●○○

El último trabajo de la gente de Spiders es un combinado de rol y acción en que te enfrentas no sólo a los enemigos y criaturas que encuentras a tu paso, sino a un demonio interior que, constantemente, te tienta para liberar su poder. Dejar que lo consiga, y perder poco a poco tu humanidad, o contenerlo y buscar un camino alternativo, te pone en tesituras tan interesantes como divertidas.



INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantasía medieval**
- Idioma: **Inglés (textos y voces)**
- Precio: **39,95 €**
- **www.boundbyflame.com**
- Características especiales: **Modo individual con dos personajes, uno manejado por IA.**

SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

- Estudio/Compañía: **Obsidian/Ubisoft**
- Distribuidor: **Ubisoft** Año: **2014**
- Valoración: ●●●●●○

Convertirse en el chico nuevo del pueblo y de la escuela siempre es complicado, pero en un lugar tan enloquecido como South Park, es aún más temible... y divertido. La irreverente historia, diálogos y escenas de «La Vara de la Verdad» hace honor a la genial –y burra– serie en que se basa, pero no te confundas: «South Park. La Vara de la Verdad» es un juegazo como la copa de un pino.





INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantasía/South Park**
- Idioma: **Español (textos), Inglés (voces)**
- Precio: **39,99 €**
- **www.southpark.ubi.com**
- Características especiales: **Personajes de la serie South Park**

EL FACTOR INDIE



Aunque el rol parece reservado a producciones de enormes presupuestos y grandes compañías, el mundo indie cada vez tiene más importancia en el género.

- **TRANSISTOR.** Aunque tiene también mucho de estrategia y acción, es una delicia de juego de rol.
- **TORCHLIGHT II.** Cuanta ya con un tiempo encima, pero este JDR de estilo «Diablo» es uno de los mejores.

LA FANTASÍA MEDIEVAL SIGUE DOMINANDO EL ROL, Y LO SEGUIRÁ HACIENDO LOS PRÓXIMOS MESES

que los precedieron en sus respectivas sagas. Y es que hay muchos JDR que pertenecen a series con más o menos años. «Diablo III Reaper of Souls»o «Dark Souls II» son buenos ejemplos.

Y, sin embargo, muchas de ellas son capaces de reinventarse a sí mismas... o de volver a sus raíces. Es el caso de «Might & Magic X Legacy», que lo hace de forma radical apostando por los turnos.

DIABLO III REAPER OF SOULS

» Estudio/Compañía: Blizzard/Activision
» Distribuidor: Activision » Año: 2014
» Valoración: ●●●●●●

El genialo «Diablo III» cuenta con una expansión no menos lograda que ofrece nuevos contenidos y una nueva clase de personaje, expandiendo el mundo de juego de Santuario como no se ha visto antes en la saga. El nuevo enemigo, Malthael, pone a prueba toda tu habilidad y experiencia, con enemigos nuevos y más poderosos. Sólo «Diablo» podía superar a «Diablo».





INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantasía medieval**
- Idioma: **Español (textos y voces)**
- Precio: **39,95 €**
- **eu.battle.net/d3/es/reaper-of-souls/**
- Características especiales: **Opción de juego cooperativo**

DEMONICON THE DARK EYE

» Estudio/Compañía: Noumena/Kalypso
» Distribuidor: Meridiem » Año: 2014
» Valoración: ●●●●●●

A primera vista «Demonicon» no destaca por nada en especial. Su sistema de habilidades y el desarrollo del personaje es extraño y diferente. Gráficamente parece que se ha quedado un par de generaciones atrás, la historia es algo enrevesada, y el avance, lento. Parece no tener nada muy notable... pero engancha. ¡Y cómo lo hace! Es, además, un título perfecto para iniciarse en el rol.





INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantasía medieval**
- Idioma: **Inglés (textos y voces)**
- Precio: **19,95 €**
- **www.worldofdemonicom.com**
- Características especiales: **Habilidades mágicas basadas en poderes demoníacos.**

DARK SOULS II

» Estudio/Compañía: From/Konami
» Distribuidor: Konami » Año: 2014
» Valoración: ●●●●●●

Si quieres saber lo que es la dificultad extrema, sin duda «Dark Souls II» es tu juego. El título de From y Konami se mueve en la fina línea que separa el desafío más radical de la frustración, con la habilidad suficiente para no traspasarla la mayoría de las veces. Y, cuando lo hace, su espectacular diseño, combates, enemigos y posibilidades compensa de sobra esa ira momentánea que te llega a dominar. La acción de «Dark Souls II», además, solventa totalmente los numerosos defectos que ofrecía el título precedente para PC, tanto en tecnología como en control.

«Dark Souls II» es un desafío sólo para aquellos que no le temen a nada y tienen una paciencia infinita. Si cumples ambos requisitos, enhorabuena.



INFOMANÍA

- Ambientación: **Fantasía medieval**
- Idioma: **Español (textos), Inglés (voces)**
- Precio: **49,99 €**
- **www.darksoulsii.com/es**
- Características especiales: **Multiverso accesible a jugadores externos.**







Morir, morir y morir. Esa es la clave. Y no pienses que eres un mal jugador, es que «Dark Souls II» es así. Es duro como él solo, pero al final... ¡es muy bueno!

Pero también hay novedades tan rabiosas como «South Park La Vara de la Verdad», tan genial e irreverente como la saga de dibujos animados en que se inspira.

Es un momento dulce para el rol, sin duda, y aunque aquí hay muchos buenos representantes del género, muchos otros se han quedado fuera por cuestiones de espacio, como el reciente «Sacred 3», que aporta el cooperativo a su estilo diablesco. Y eso por no hablar de lo que está por venir, destacando los dos grandes: «Dragon Age Inquisition» y «The Witcher 3».

Si eres fan del género, seguro que llevas semanas –y meses– disfrutando de muchos de los juegos que hay aquí. Si no, es el mejor momento para elegir tu favorito y dar rienda suelta a la diversión. Todos merecen la pena, y algunos son auténticas joyas. **AP.R.**

NUESTROS FAVORITOS

Como siempre, escoger entre tanto juegazo es una auténtica tortura. ¡Todos son estupendo! Pero si nos decantamos por el trío de ases, son éstos:

- **DIVINITY ORIGINAL SIN.** La apuesta de Larian por volver a las raíces nos trae un JDR impecable, pero también muy exigente. Para veteranos.
- **DARK SOULS II.** Duro, frustrante por momentos. Cada paso es un triunfo, pero cuando lo das... ¡Ah!
- **SOUTH PARK. LA VARA DE LA VERDAD.** Porque sí, porque es South Park y es un JDR estupendo y salvaje.



OPORTUNIDADES



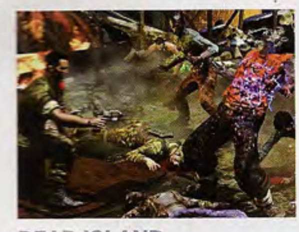
SIM ANTHOLOGY
«City Life», «Trópico III», «Patrician III» e «Imperivm Civitas III» se reúnen en una colección imprescindible para los que tienen espíritu constructivo y emprendedor, por 9,95 €.



BATMAN ARKHAM COLLECTION
Con un precio ahora más bajo, puedes jugar a todos los títulos de la saga «Batman» de Warner hasta la fecha. Incluye «Batman Arkham Origins» en formato físico y las ediciones Game of the Year digitales de «Batman Arkham City» y «Batman Arkham Asylum». Todo por 29,95 € en Game.



OMERTA: CITY OF GANGSTERS - EDICIÓN ORO
«Omerta» en su versión Oro, cuenta con el juego principal de FX y todo el contenido descargable, que añade más de 100 horas de juego, (incluyendo la expansión "El Incentivo Japonés). Una oferta que no puedes rechazar por 19,95 €.



DEAD ISLAND DOUBLE PACK
La experiencia definitiva de «Dead Island» con el pack que reúne las dos entregas de la serie junto con sus contenidos descargables. Está disponible por 29,99 €

¡Guerra en un frente global!

Call of Duty Ghosts Ed. Free Fall

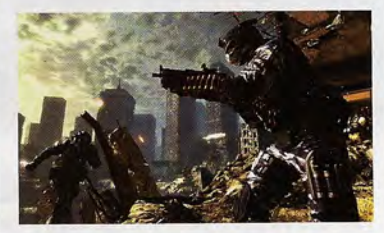
Si te perdiste el último capítulo de la popular serie de acción bélica de Infinity Ward, aquí llega tu gran oportunidad para jugarlo.

Hacia el final de 2013 nos llegó un nuevo y esperado «Call of Duty», ambientado en un teatro de operaciones contemporáneo. Los chicos de Infinity Ward, creadores de la saga, presentaron este pata negra de la acción bélica como una entrega evolucionada, claramente confrontada con su adversario «Battlefield 4». Sin embargo, «Call of Duty: Ghost» resultó bastante convencional, con una tecnología visual que ya va necesitando ponerse al día y una jugabilidad sencilla y directa, sí, pero que abusa un poco dirigiéndonos a cada paso y sin verdaderas novedades.

Pese a ello, «Ghosts» sí logró mantener intactas las cualidades que han hecho tan grande esta saga, como su narrativa trepidante con giros inesperados en un conflicto de escala global, fenomenal ritmo de juego y una dirección artística magistral. Además, viene acompañado de un multijugador abundante en mapas y modalidades.







¡Alístate ya!



La tiena Game.es nos brinda una estupenda oportunidad de hacernos con «Call of Duty Ghosts» muy rebajado en contraste con las ediciones digitales. Además, la edición Free Fall incluye un mapa extra. Una apuesta segura, pero que durará poco.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 24,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 226 (Diciembre 2013)
- **Estudio/Cía.:** Infinity Ward / Activision
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.callofduty.com/es/*

16





La nueva nota

La nueva entrega no te decepcionará. No supone la evolución esperada, pero es una apuesta segura para los que disfrutan con la mejor acción bélica.

87

¡En busca de la luz perdida!

Metro Last Light Complete Edition

Vuelve al metro con todos los contenidos de la última entrega







Artyom, retoma su historia iniciada en «Metro 2033» en una nueva entrega que nos devuelve a los túneles del Metro en un Moscú post-apocalíptico. Una historia con un excepcional guión que tras ponernos en antecedentes desarrolla una narración bastante lineal pero apasionante, mientras nos enfrenta a mutantes, enemigos declarados y algún que otro liante sin declarar. Y todo ello rodeándonos de una ambientación excelente, ya sea en las claustrofóbicas galerías del metro y su sociedad como en las salidas al exterior que transmiten uns sensación de vulnerabilidad y peligro constante. «Metro Last Light» nos brinda un diseño artístico sublime y una tecnología avanzada que, realmente, aprovecha los recursos de DirectX 11. En definitiva, un juegazo con el que disfrutar de la acción sacándole partido al hardware de tu PC.

¡Sácate el abono!

Con la salida del «Metro Redux» que contiene las dos entregas de la saga, esta edición "Complete" –que se concentra sólo en la última– rebaja su precio a una cifra tentadora y nos permite acceder a todos los contenidos del pase de temporada más el pack comando. Una gran oferta para no perderse el sensacional juego de 4A Games.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 220 (Junio 2013)
- **Estudio/Cía.:** 4A Games / Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** ya disponible
- **Web:** *enterthemetro.com/es/*



La nueva nota

Acción de la buena con una ambientación intachable y una tecnología a la última. Además, ahora viene con todo el contenido descargable y a muy buen precio.

96

¡Tómate unas vacaciones de locura!

Far Cry 3

Escapa de un paraíso tropical gobernado por la violencia

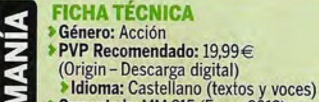
Van a cumplirse dos años del lanzamiento de «Far Cry 3», pero la entrega que logró devolver la gloria a la saga sigue igual de fresco y apasionante. Evocando al primer «Far Cry», nos lleva a una remota isla tropical para encarnar a Jason Brody. Estás atrapado en medio de un conflicto entre los indígenas locales y el ejército de un chiflado señor de la guerra... Y así, de puntillas o a pecho descubierto, tú eliges, debes abrirte paso y escapar.

Libertad de acción, un mundo abierto, una buena historia, impecable factura técnica... Lo tiene todo para pasarlo en grande. Está disponible por 20 € en formato digital estándar o en una digital deluxe por 30 €.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,99 € (Origin – Descarga digital)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 215 (Enero 2013)
- **Estudio/Cía.:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *far-cry.ubi.com*





La nueva nota

«Far Cry 3» es un clásico moderno. Sorprendente, amplísimo y con una acción trepidante. Te encantará si aprovechas este momento para jugarlo más barato.

94

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) » Simulación » Electronic Arts
2. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) » Rol » Activision Blizzard
3. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (16) » Estrategia » Activision Blizzard
4. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (16) » Estrategia » Activision Blizzard
5. DIABLO III (16) » Rol » Activision Blizzard
6. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) » Rol Online » Activision Blizzard
7. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) » Rol Online » Activision Blizzard
8. PRO CYCLING MANAGER 2014. TOUR... (3) » Deportivo » Cyanide
9. CALL OF DUTY GHOSTS (18) » Acción » Activision Blizzard
10. LOS SIMS 3 AVENTURA EN LA ISLA (12) » Simulación » Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Julio de 2014.

U.K.

1. THE SIMS 4 LIMITED EDITION (12) (RESERVA) » Simulación » EA
2. WOW WARLORDS... COLLECTOR ED. (RESERVA) » Rol Online » Activision Blizzard
3. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) (RESERVA) » Estrategia » SEGA
4. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) (RESERVA) » Estrategia » SEGA
5. THE SIMS 3 (12) » Simulación » EA
6. THE SIMS 3 GENERATIONS (12) » Simulación » EA
7. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) » Rol » Activision Blizzard
8. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12) » Simulación » EA
9. THE SIMS 4 PREMIUM EDITION (12) (RESERVA) » Simulación » EA
10. SPORE (12) » Simulación » EA

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Agosto de 2014.

U.S.A.

1. THE SIMS 4 PREMIUM EDITION (RESERVA) » Simulación » EA
2. THE SIMS 4 LIMITED EDITION (RESERVA) » Simulación » EA
3. THE SIMS 3 STARTER PACK » Simulación » EA
4. DIABLO III REAPER OF SOULS » Rol » Activision Blizzard
5. FINAL FANTASY XIV A REALM... (DESCARGA) » Rol Online » Square Enix
6. ROLLERCOASTER TYCOON 2 TRIPLE THRILL » Simulación » Atari
7. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLLECTION » Simulación » Microsoft
8. THE SIMS 3 STARTER PACK (DESCARGA) » Simulación » EA
9. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X GOLD » Simulación » Microsoft
10. ROLLERCOASTER TYCOON 3 (DESCARGA) » Simulación » Atari

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Agosto de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 DIVINITY ORIGINAL SIN



» Rol » Larian Studios
» Larian Studios » 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad. Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

» Comentado en MM 235 » Puntuación: 94

3 DARK SOULS II



» Rol/Acción » From Software
» Bandai Namco » 49,99 €



Morir y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y disfrutar de un juego de rol brutal, sádico y no apto para jugadores ocasionales. Un desafío como no imaginas.

» Comentado en MM 232 » Puntuación: 92

4 WILDSTAR



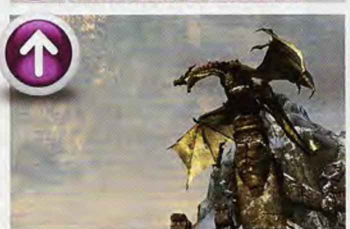
» Rol Online » Carbine/NC Soft
» Koch Media » 44,99 €



Por fin ha llegado uno de los MMO más esperados. Un mundo fantástico futurista en el que luchas por uno de los dos bandos en conflicto, Dominion y Exile, en el planeta Nexus.

» Comentado en MM 234 » Puntuación: 88

9 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

10 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



» Rol » Obsidian
» Ubisoft » 39,95 €



South Park reproducido a las mil maravillas es un JDR que es una auténtica pasada. Obsidian ha sido capaz de adaptarse a un mundo de juego complejo, con un título profundo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 90

11 WORLD OF WARPLANES



» Acción online » Wargaming.net
» Wargaming » Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

» Comentado en MM 227 » Puntuación: 94

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 GRID AUTOSPORT



» Velocidad » Codemasters
» Bandai Namco » 49,95 €



Probablemente el más completo, variado, divertido y flexible título disponible para los amantes de la competición automovilística. Codemasters se ha sacado de la manga un juego absolutamente magistral en todos los sentidos, para todo tipo de jugadores y fans.

» Comentado en MM 235 » Puntuación: 96



5 TITANFALL



» Acción » Respawn Entertainment
» EA » 59,95 €



El primer juego de Respawn ha cumplido con todas las expectativas. Se trata de una visión innovadora de la acción multijugador, y es pura diversión.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 94

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



» Estrategia » Blizzard
» Activision Blizzard » Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

» Comentado en MM 230 » Puntuación: 98

7 WATCH DOGS



» Acción/Aventura » Ubisoft Montreal
» Ubisoft » 59,99 €



El esperadísimo juego de Ubisoft por fin está en nuestras manos. Quizá no llega a alcanzar la excelencia, pero aporta un toque de frescura al género, con la tecnología como base.

» Comentado en MM 233 » Puntuación: 90

8 XCOM ENEMY WITHIN



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

12 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



» Estrategia » Firaxis/2K Games
» Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

13 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

14 THE ELDER SCROLLS ONLINE



» Rol Online » Zenimax Online/Bethesda
» Koch Media » 54,95 €



El mundo de Tamriel se pasa al universo online en un juego que entusiamará a los fans de «The Elder Scrolls». Un excelente MMO en el que puedes recorrer todo Tamriel.

» Comentado en MM 231 » Puntuación: 92

15 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER



» Acción » MachineGames/Id Software/Bethesda
» Koch Media » 49,99 €



Espectacular regreso de B.J. y del clásico de Id, con un reinicio total de la saga: nueva historia, nuevos personajes, nuevo universo de juego y una calidad superior. ¡Un juegazo!

» Comentado en MM 232 » Puntuación: 94

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Este mes la cosa está tranquila. Serán las vacaciones, serán los escasos lanzamientos, pero la estrategia sigue dominada por «XCOM» y «CIv V». Todo lo demás está a distancia.



1 XCOM ENEMY WITHIN



40 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two



2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



31 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2



3 TROPICO 5

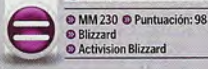


18 % de las votaciones
- MM 233 · Puntuación: 90
- Haemimont / Kalypso
- Meridiem

4 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



8 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard



5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



3 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

ACCIÓN

Y con el mundo de la acción pasa lo mismo que en la estrategia. Vamos, que la acción no tiene nada de acción este mes... en la lista del top 5. Aiden sigue dominando y hackeando.



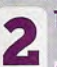
1 WATCH DOGS



30 % de las votaciones
- MM 233 · Puntuación: 90
- Ubisoft Montreal
- Ubisoft

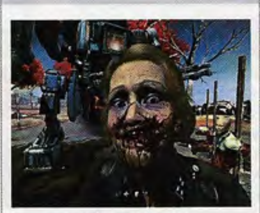


2 TITANFALL





29 % de las votaciones
- MM 231 · Puntuación: 94
- Respawn/EA
- EA



3 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER



26 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 94
- MachineGames/ID/Bethesda
- Koch Media

4 DISHONORED





11 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media

5 BATMAN ARKHAM ORIGINS



4 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

AVENTURA

Aunque los protagonistas no cambian en lo más alto, al menos sí hay movimiento en la parte baja de la lista. Telltale sigue siendo el rey de la aventura, pero «A New Beginning» aporta novedad.



1 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2



33 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam



2 THE WOLF AMONG US





31 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games



3 BROKEN AGE





19 % de las votaciones
- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

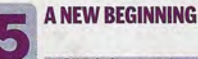
4 MURDERED SOUL SUSPECT





9 % de las votaciones
- MM 233 · Puntuación: 82
- Airtight / Square Enix
- Koch Media

5 A NEW BEGINNING



8 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 83
- Daedalic Entertainment
- Meridiem Games

ROL

Aunque este mes el frente del rol tiene pocas novedades, nos da que en el próximo número todo va a cambiar, habida cuenta de la cantidad de títulos que han salido estos días.



1 DARK SOULS II





33 % de las votaciones
- MM 232 · Puntuación: 92
- From/Bandai Namco
- Bandai Namco



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM





27 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



21 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft



4 DIABLO III REAPER OF SOULS

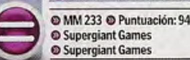




13 % de las votaciones
- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard

5 TRANSISTOR





6 % de las votaciones
- MM 233 · Puntuación: 94
- Supergiant Games
- Supergiant Games

VELOCIDAD

Mientras Alonso lo sigue intentando por su lado, Codemasters sigue como líder de la clasificación con «F1 2013». El resto, como estamos ya habituados a ver, van a su rebufo.



1 F1 2013



37 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



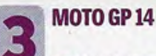
2 GRID 2



30 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 MOTO GP 14



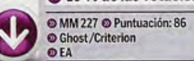
14 % de las votaciones
- MM 234 · Puntuación: 82
- Milestone
- Bandai Namco

4 NEED FOR SPEED RIVALS





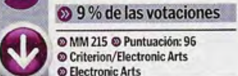
10 % de las votaciones



- MM 227 · Puntuación: 86
- Ghost/Criterion
- EA

5 NEED FOR SPEED MOST WANTED





9 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Parece que la calma chicha ha acabado, al menos en cuanto a las posiciones. Ha habido movimiento en la simulación... ¡y cómo! Del primero al quinto, las cosas están movidítas. ¡Por fin!





1 WORLD OF WARPLANES
- 35 % de las votaciones
- MM 227 • Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming





2 SILENT HUNTER 5
- 33 % de las votaciones
- MM 185 • Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft

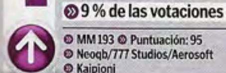




3 TAKE ON HELICOPTERS
- 20 % de las votaciones
- MM 207 • Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



4 RISE OF FLIGHT



- 9 % de las votaciones
- MM 193 • Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 MICROSOFT FLIGHT



- 3 % de las votaciones
- MM 193 • Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

Cada vez están más cerca las nuevas entregas anuales de las sagas deportivas, pero de momento todo está tranquilo en la cancha. En lo más alto, sigue «NBA 2K14» encestando hasta ganar.





1 NBA 2K14
- 31 % de las votaciones
- MM 225 • Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2





2 FIFA 14
- 29 % de las votaciones
- MM 225 • Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA





3 PES 2014



- 23 % de las votaciones
- MM 225 • Puntuación: 78
- Konami
- Konami



4 FIFA 13



- 10 % de las votaciones
- MM 214 • Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



5 FX FÚTBOL



- 7 % de las votaciones
- MM 220 • Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

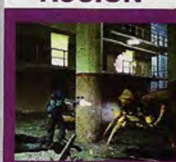
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
33% de las votaciones	32% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
39% de las votaciones	26% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
50% de las votaciones	27% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



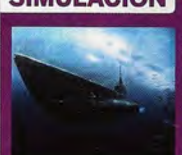
1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
49% de las votaciones	27% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
47% de las votaciones	32% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Formar parte del juego
La realidad virtual

Después de su estallido de popularidad en los 90, la realidad virtual ha permanecido en estado latente durante años, pero la tecnología ha evolucionado y ya está lista para introducirnos en mundos digitales difíciles de diferenciar de la realidad.

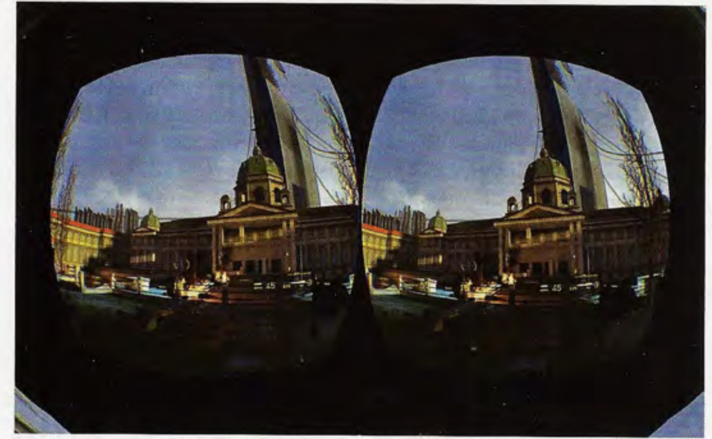
La realidad virtual es un amplio concepto que engloba muchas tecnologías, pero, esencialmente, consiste en la integración de software, dispositivos de visión, audio y posicionamiento, y un interfaz capaz de introducirnos en un mundo virtual interactivo. En los últimos años, los videojuegos y la investigación universitaria han dado lugar a avances casi inimaginables en el mundo de la realidad virtual. Ver, oír, tocar, escuchar o gustar eran experiencias únicamente disponibles en la realidad física, pero excluidas en los videojuegos, películas o aplicaciones interactivas. Hoy, la tecnología y la investigación universitaria han sentado las bases físicas, matemáticas y teóricas, al tiempo que han desarrollado dispositivos capaces de reproducir para nuestros sentidos mundos virtuales creados digitalmente.

Las denominadas "caves" (cuevas) son una vertiente realidad virtual que proyectan un entorno 3D a nuestro alrededor. ¿Imaginas jugar así a «FIFA»?

Estereoscopía al alcance de todos

El ser humano posee visión binocular. Cada uno de nuestros ojos es capaz de enviar al cerebro dos imágenes diferentes gracias a la distancia entre nuestros ojos. Cuanta más distancia haya entre los dos ojos, mayor será la diferencia entre las imágenes que luego el cerebro se encarga de fusionar para generar una imagen 3D estereoscópica con la que podemos calcular distancias y volúmenes. La visión estereoscópica no es común a todos los animales, algunos con dos ojos no poseen esta capacidad del cerebro, pero sí los humanos, y para reproducir esta percepción hacen falta sistemas estereoscópicos que envíen información direrente a cada uno de nuestros ojos.

Cuando vemos una película renderizada en una pantalla 2D (con coordenadas x e y), ambos ojos perciben la misma imagen, por lo que la visión que generamos no es estereoscópica, es decir, no tenemos sensación de profundidad en el eje adicional "z". La carencia de visión estereoscópica en películas o videojuegos limita considerablemente la sensación de inmersión y, por tanto, también las ganas de seguir viviendo la experiencia tridimensional. Existen estudios que determinan que cuanto mayor es la sensación de realismo, mayores son



En esta pantalla de «Half-Life 2» reproducida con Oculus Rift, se procesan dos imágenes ligeramente diferentes para cada display, tal como lo perciben nuestros ojos.

LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA HA PERMITIDO ACERCARNOS LA REALIDAD VIRTUAL A CASA

también las ganas de seguir jugando que experimenta el jugador.

Sin embargo, esta carencia es relativamente fácil de suplir. Hoy en día podemos encontrar gafas preparadas para percibir por cada ojo una imagen distinta a un precio económico. Estas gafas pueden ser pasivas o activas. Las gafas pasivas modernas cuentan con cristales polarizados que filtran la luz –y, por tanto la imagen– discriminando las imágenes que han de llegar a cada ojo y desviando todas las demás, pero necesitan pantallas especiales o una proyección doble. Es el sistema que se suele emplear en el cine 3D. También están las gafas pasivas anaglíficas, menos sofisticadas, que filtran la imagen mediante lentes coloreadas.

Las gafas activas, por su parte, emplean electrónica para oscurecer alternativamente cada lente a gran frecuencia y diferenciar así la imagen que percibe cada ojo. Requieren alimentación (o una batería integrada) y un sensor infrarrojo para sincronizar las lentes, pero los requisitos de la pantalla son menores (un monitor a 120 Hz de frecuencia para garantizar un refresco mínimo de 60 Hz para cada ojo) así que en el entorno doméstico se conocen sistemas de gafas activas económicas como las 3D Vision de NVIDIA.

Un sistema 3D estereoscópico proyecta dos imágenes superpuestas en la pantalla. Por eso, cuando vamos a ver una película en 3D al cine y nos quitamos las gafas especiales la imagen se ve doble. Casi siempre, las gafas estereoscópicas se encargan de la división de la imagen para cada ojo. En otros casos se utilizan pantallas autoestereoscópicas, capaces de enviar a cada ojo una imagen diferente gracias a una ondulación en la superficie. Éste es el caso de la Nintendo 3DS que, sin necesidad de gafas, permite la visión estéreo al situar la videoconsola en un punto determinado delante del jugador.

Además de la visión estereoscópica, hay otros factores cruciales para lograr un alto grado de inmersión, como el campo de visión que



Un visor de realidad virtual estereoscópico, como el de Oculus, reproduce una imagen para cada ojo permitiendo generar así la sensación de distancia y profundidad.





El proyecto Morpheus de Sony pretende incorporar realidad virtual a PlayStation con la libertad de movimiento que proporciona una batería y una conexión inalámbrica.



El Falcon de Novint es un intento por acercar la tecnología háptica a los videojuegos. Básicamente es un ratón 3D que ofrece una sensación táctil con respuesta de fuerzas.

ha de ser completo o muy amplio, al menos. De otro modo, la inmersión se rompería, mezclando dos percepciones –la real y la virtual– no coherentes entre sí y provocando confusión al usuario. Estas características las cubre muy bien el visor Oculus Rift, un dispositivo definido como un *head mounted display,* permite visión estereoscópica, un campo de visión de 110° muy cercano al humano (de unos 165° hasta el "rabillo" de cada ojo) y aislamiento total, de manera que el usuario puede olvidarse de la realidad física. El Oculus Rift está orientado a los videojuegos de PC con una lista creciente de títulos compatibles y, aunque sigue en fase de desarrollo, permitirá acercar una experiencia de 3D estereoscópico al ámbito doméstico por un precio económico.

Pero hay algo más en el Oculus Rift, una característica esencial que lo distingue de las gafas estereoscópicas, como verdadero dispositivo de realidad virtual, y es que ofrece interacción, un sistema I/O (entrada y salida). La nueva versión, provista de un sensor infrarrojo y una combinación de giroscopio, acelerómetros y magnetómetro, es capaz de interpretar en tiempo real la posición, orientación y el movimiento del usuario dentro mundo virtual.

A pesar de todo, un inconveniente de sistemas como Oculus Rift es que su conexión con el ordenador es vía cable, lo que limita el movimiento del jugador, especialmente en juegos de actividad física en grandes entornos. Por ello, Sony está actualmente trabajando en el Proyecto Morpheus, unas gafas similares a las Oculus Rift, pero con conexión inalámbrica.

Interacción háptica

Un nuevo modelo de interacción ha ido surgiendo desde las universidades y entornos médicos en los últimos años, acercándose a la realidad física e incorporando características hápticas, que se refieren al sentido del tacto. La capacidad de mandar y recibir información sobre la fuerza está muy limitada actualmente a las videoconsolas. Desde hace años, el joystick y los mandos de consolas ofrecen retroalimentación táctil en forma de vibraciones. Con «Need for speed», por ejemplo, las colisiones del coche son trasmitidas al jugador no solo visualmente, sino mediante vibraciones táctiles. Sin embargo, la sensación no es del todo realista, ya que el golpe no corresponde con una fuerza real.

En PC existen sistemas activos de respuesta de fuerza, pero, aún más reales son los dispositivos hápticos, que permiten calcular la fuerza realista que se recibiría al tocar un objeto o el retroceso de una pistola al disparar. Detectando la posición de la mano del usuario y evaluando las restricciones del entorno virtual, por ejemplo, una colisión con una pared o palpar una pelota, el dispositivo y su software asociado calculan la fuerza que será devuelta al usuario. Al coger la pelota virtual, el usuario será capaz de sentir el peso real de la pelota, podrá apretar la mano y percibir su volumen aunque, en realidad, la pelota sólo existe el mundo virtual. ¡Imagínate la experiencia de marcar un gol en «FIFA 2014», los golpes en un juego de boxeo o el retroceso de una ametralladora en «Quake»!

ADEMÁS DE LA RECREACIÓN AUDIOVISUAL, UN SISTEMA "RV" HA DE PERMITIR LA INTERACCIÓN

Un ejemplo de estos dispositivos son aquellos que se comunican con el entorno virtual mediante un *stylus* o esfera y que se utilizan





El guante háptico permite una interacción tan natural como el uso de la propia mano, con sensaciones táctiles.



Los guantes de datos son una variante modesta de los guantes hápticos. No poseen tensores que proporcionen respuesta de fuerzas al tocar un objeto virtual, pero renunciando a la sensación táctil sí permiten interpretar gestos para una interacción muy detallada.

como avatar de un videojuego o de una aplicación. En este caso, el avatar permitirá guiar al jugador a través del entorno virtual, y al intentar atravesar las diferentes paredes del videojuego, el dispositivo háptico lo impedirá, devolviendo la fuerza de colisión al jugador.

Otros dispositivos más avanzados, tienen forma de mano. Un guante con nervios y tensores metálicos que limita el movimiento de cada dedo y de la mano del usuario, simulando retroalimentación háptica. O sea, una fuerza de respuesta. Actualmente, estos dispositivos se utilizan en aplicaciones médicas que permiten simular y entrenar operaciones sin necesidad de maniquís o cadáveres y favoreciendo la práctica para reducir los riesgos de una operación real. No obstante, lo aparatoso de los guantes hápticos limitan su empleo al ámbito de la investigación médica e industrial.

También se utilizan dispositivos hápticos en simuladores de vuelo. En este caso, el canal del tacto estimulado es el sistema vestibular, es decir, mediante movimientos del propio cuerpo. En los simuladores de vuelo o conducción que existen hoy en día, la retroalimentación que se le devuelve al usuario es a través de movimientos en el asiento generando la sensación de que la posición de todo el cuerpo ha cambiado (aceleraciones, frenos, etc.). Este tipo de interacción se basa en el uso de plataformas *Stewart*, que son como las que existen en los parques de atracciones. Tanto los dispositivos hápticos como las plataformas *Stewart* son una tecnología en evolución, pero con costes aún elevados. Posiblemente, esto se deba a su uso poco extendido en aplicaciones de entretenimiento y a que, quizá, es pronto para que los fabricantes de videoconsolas apuesten por este tipo de interacción.

Simulando el sabor y el olfato

Si bien la vista estereoscópica, el oído e incluso el canal del tacto han sido bastante desarrollados y ya se utilizan en muchas aplicaciones; los sentidos del gusto y el olfato han visto este desarrollo más limitado. Aun así, se han realizado avances curiosos dignos de mención que probablemente llegarán a nuestras casas en las próximas décadas.

Existen dispositivos que son capaces de generar diversos olores y sabores en función de las acciones del usuario gracias a la utilización de sustancias químicas. Cada situación virtual es capaz de ordenar al dispositivo la generación de un olor o un sabor determinado, el cual creará mezclando las diferentes sustancias primarias. En la actualidad, existen ya televisiones que son capaces de transmitir al espectador diferentes olores en función de la imagen que aparezca en la pantalla, aumentando la sensación de inmersión dentro de la película.

Gracias a estos avances, no es descabellado imaginarse el día en que no seamos capaces de diferenciar la vida real de la realidad virtual. Aún está lejos, pero más cerca cada día. **L.R.**



Incluso el sentido del gusto puede reproducirse simuladamente según algunos proyectos de investigación.





Proyecto de dispositivo generador de olores y TV. ¿A qué huele un videojuego? Algunos experimentos simulan olores con la combinación de esencias y enzimas.

EL EXPERTO



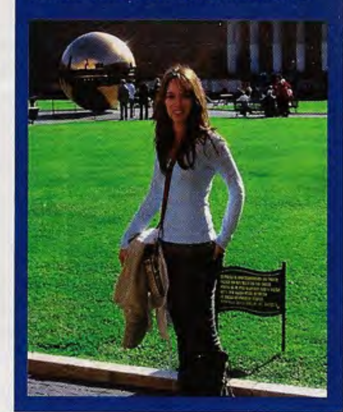


Laura Raya
Co-directora del Máster Universitario en Computación gráfica y simulación de U-tad.

› Laura es **Ingeniera Informática y titulada como Máster en Informática gráfica, Juegos y Realidad virtual,** se encuentra en sus últimos meses de **doctorado en informática, especializada en técnicas de realidad virtual.**

› Ha investigado en múltiples proyectos de investigación con diferentes empresas de múltiples países. Actualmente, se encuentra como parte activa del proyecto **The Human Brain Project**, perteneciente al 7º Marco Europeo y con un presupuesto de 2,1 billones de euros.

› Es la **responsable de postgrado en el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital**, así como la **directora del Máster Universitario en Computación Gráfica y Simulación. Autora de más de 40 libros** docentes y profesionales con la editorial Ra-Ma, compagina su tiempo dirigiendo los proyectos de **GUIAhME** (orientado al uso de los dispositivos de Realidad Virtual para personas con discapacidad) y **GAMIVERSITY**, orientado al estudio y aplicación de mecánicas de gamificación en el ámbito universitario.



zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Mientras va pasando el verano, ya habéis podido ver que la actualidad de los videojuegos no da tregua. ¡Y qué bien que así sea! La GamesCom, entre otros eventos, nos han traído un montón de anuncios, nuevos contenidos y novedades... Ahora toca reflexionar porque el verano se agota y pronto tenemos aquí las grandes campañas de cara a las navidades. ¿El último tramo de 2014 promete! Por eso queremos convocaros a que nos trasladéis vuestras impresiones acerca de los temas de actualidad. Los nuevos lanzamientos, la tecnología de PC, los retrasos, las sorpresas, el contenido de Micromanía... Tenéis nuestra web y nuestras páginas en Facebook y Twitter para expresar vuestra voz. ¡Os esperamos! **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

GRID AUTOSPORT



Para disfrutar en tu PC del mejor juego de velocidad, cada año hay que contemplar qué es lo que ha hecho Codemasters con la nueva entrega de «GRID». Esta saga, parece inmune a pinchazos y es capaz de mantener un nivel de calidad altísimo, al tiempo que se pone al día con novedades y retoques en la jugabilidad. Y es que «GRID Autosport» lo tiene todo: cochazos y competiciones oficiales, una gran diversidad de modalidades (turismos, monoplazas, drifting, carreras urbanas) con espectacularidad total y una conducción realista pero divertidísima. ¡Chapó, Codemasters!

EN FACEBOOK

facebook



Me gusta · Comentar · Compartir



Rodrigo García Me gustaría sugerir un reportaje sobre «War Thunder». Creo que lo merece. Es gratuito, con simulación de aviones y tanques, arcade, [...] con un apartado técnico impecable y es muy divertido. Una alternativa a los juegos de Wargaming. ¡¡DADLE UNA OPORTUNIDAD!!
26 de Julio a la(s) 11:34 ·



Emilio Battlefield ¿Por qué no añadís alguna vez un DVD con las revistas en PDF? [...] O que las podamos descargar de la web. [...] No podemos almacenar tantas, pero en PDF podemos conservarlas para siempre.
31 de Julio a la(s) 12:45 ·



Nacho So Ma En la pág. 22 de Retromanía decís: "antes de que Tim Burton y otros casi se cargasen a Batman". Os habéis lucido [...]. Las películas de Burton son sublimes, y Nicholson es un Joker más fiel al comic que Hedger [...].
16 de agosto a la(s) 0:48 ·



Micromanía: Tienes razón Rodrigo, «War Thunder» es un juegazo, estaba en beta hasta hace poco, pero merece atención. Lo de los PDF, lo tenemos en mente, Emilio... ¡Pasará! Y Nacho, lo de las pelis de Batman es una cuestión de preferencias, pero el hecho cierto es que las películas fueron muy controvertidas e hicieron que el Batman cinematográfico peligrara de cara a futuras producciones, ¿no?

MICROENCUESTA

LO MEJOR DE LA GAMESCOM 2014

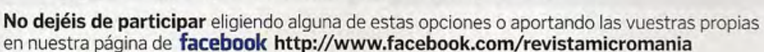
¿Qué novedades o productos de las muchas que ha dado la feria de Colonia de este año te parecen más importantes?

1. Ninguna novedad, lo mejor de la GamesCon han sido ver los avances de algunos de los títulos que ya conocíamos como «Evolve», «The Evil Within», «The Witcher 3» o «Alien Isolation», entre otros.
2. Lo mejor es que este año la feria ha presentado un buen puñado de juegos prometedores, como «Shadow Realms», «Life is Strange», o «Heroes of Might and Magic VII».
3. Lo mejor es que es una feria dirigida a los aficionados pero con gran presencia de muestras y novedades en PC... A ver si en España, ahora que proliferan tanto los eventos, tenemos también la oportunidad de jugar novedades, ya sea en Gamesfest o en cualquier otro.









No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

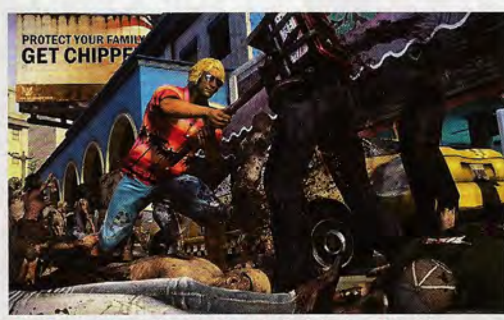
ACTUALIDAD » «DEAD RISING 3 APOCALYPSE EDITION»

HOLOCAUSTO ZOMBI SIN FIN

Prepara tus armas y comienza a afinar tu puntería porque los zombis de "Dead Rising" han vuelto dispuestos a dar guerra



Además de usar las armas y los vehículos que encuentres, también puedes combinar piezas para diseñar otros nuevos.



Puedes explorar la extensa ciudad de Los Perdidos donde los zombis campan a sus anchas.

El año pasado, los aficionados a los Survival Horror nos llevamos un gran desencanto cuando Capcom Vancouver anunción que «Dead Rising 3» sólo iba a lanzarse para Xbox One. Pero este verano, recibimos una grata sorpresa al enterarnos de que la compañía había cambiado de opinión y tenía intención de lanzar el juego para PC. Hemos tenido que esperar casi un año desde el lanzamiento de la versión para consolas pero, por fin, ya casi tenemos la versión final entre nosotros.

Improvisa tus armas

Como en la entrega anterior, «Dead Rising 3» nos permite controlar de nuevo a Nick Ramos mientras intenta sobrevivir en la ciudad de ficción plagada de zombis. Se trata de Los Perdidos, un centro urbano totalmente abierto que podemos explorar a nuestro antojo mientras vamos cumpliendo las diferentes misiones.

Para enfrentarnos a los zombis, además de las armas tradicionales, contamos de nuevo con un sistema de creación que nos proporciona la capacidad de diseñar nuestras propias armas con los objetos que vayamos encontrando en nuestras exploraciones. Esa característica se aplica también a los vehículos, una parte fundamental para no tener que explorar la ciudad a pie; podremos apañarnos medios de transporte o para crear tanques con los que arrollar hordas de zombis. Y si no queremos afrontar solos todos estos peligros, se ha incluido un modo cooperativo en el que otro jugador toma el papel de un camionero llamado Dick.

En definitiva, la fiebre zombi no cesa y en «Dead Rising 3» tienes incontables oleadas de muertos vivientes a los que darles un final digno pasándotelo en grande. Lo tendrás listo para descargar en Steam, totalmente en castellano y con el contenido ampliado de la Apocalypse Edition, por 49,99 €.

¡EXTRAS!

EL AS EN LA MANGA DE «UNITY»

COMPRAS » MERCHANDISING «ACV: UNITY»

Si quieres ir preparándote para la llegada de «Assassin's Creed Unity», no te pierdas la réplica del arma retráctil (ballesta y estilete) que empleará el protagonista del juego. Su fecha de salida es noviembre, pero ya es posible reservarlo. ¡No mata , eh!

www.vistoenpantalla.com

CONOCE A TU ENEMIGO

COMPRAS » EDICIÓN ESPECIAL «FAR CRY»



Faltan meses para «Far Cry 4», pero ya es posible reservar la edición especial, que incluye una figura de 20 cm del villano, un cuaderno de viaje, un póster y un mapa. También permite añadir tres misiones extra y un arma un lanza arpones. Costará 109,95 €.

shop.ubi.com/store/ubiemea/es_ES/

MODS EN DESCARGA

ZOMBIS MENOS MUERTOS



El usuario "Ralfsolo" ha diseñado un mod para «Left 4 Dead 2» que puede jugarse de forma individual o cooperativa y que permite añadir varios elementos al juego original que lo hacen más desafiante. En concreto, se ha aumentado el número de zombis, hay más objetos en el mapa y ahora será necesario disparar a los zombis a la cabeza para acabar con ellos, por solo nombrar unos pocos.

» www.moddb.com/mods/l4d2-raf-arcade-mod

LA GUERRA CONTINÚA



"The Citizen Returns" es un mod individual para «Half-Life 2: Episodio 2» que narra un capítulo más en la lucha de la Resistencia con la Alianza. Las fuerzas invasoras consiguen capturar a un líder público de la Resistencia y pretenden utilizarle para minar la moral de la Resistencia. Como miembro de la Resistencia, deberás encontrar la forma de liberarle y desbaratar los planes de la Alianza.

» www.moddb.com/mods/the-citizen-returns

UNA MISIÓN DELICADA



Tres entusiastas (Bender, Falloutperson416 y Pixeljunky) nos ofrecen una nueva misión individual para «ARMA 3» llamada "Political Nightmare". Consiste en ayudar a la República de Altis tras el intento de asesinato del candidato presidencial. El mod incluye música nueva, una historia única y hasta nuevos diálogos grabados por actores profesionales. Búscalo en la Comunidad de Steam.

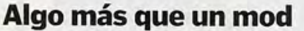
» steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=290901740&searchtext=

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «OPENXCOM»

EL X-COM ORIGINAL VUELVE A LA VIDA

«OpenXcom» ve la luz tras cinco años de desarrollo, un "supermod" gratuito que pone al día el juego de 1994

Coincidiendo con el 20 aniversario del lanzamiento del «XCOM» original, se ha publicado la versión 1.0 de su mejor clon. Se llama «OpenXcom» y, aunque sus autores lo definen como un clon, la verdad es que es una versión aumentada del juego de Julian Gollop que reúne un montón de mejoras y ampliaciones respecto del juego original.



Algo más que un mod

Mencionaremos sólo lo más destacable de este supermod. Para empezar, hay un parche para poner el juego en español, lo cual más de uno agradecerá. Así es más fácil entender, por ejemplo, las opciones del generador de misiones, una novedad que permite diseñar combates a medida fuera de la campaña. Dentro de la campaña la geosfera ahora es más detallada, mostrando radios de acción de radares, aviones, ovnis, etc. Y en la gestión de la base se han añadido cosas como la compatibilidad con la rueda del ratón para subir y bajar listados.



«OpenXcom» es compatible con un montón de mods que puedes descargar también gratis desde la misma web.

En cuanto a las batallas, concentran las novedades más interesantes. Se ha añadido un buscador de caminos mejorado, disparos ralentizados para poder ver por fin las trayectorias, posibilidad de hacer zoom y el rey de la fiesta: compatibilidad con decenas de mods para añadir armas, armaduras, naves, enemigos etc. Incluso hay un mod que añade los hombres de negro, que vienen a ser como la facción de los EXALT de «Enemy Within».

Imprescindible

Como fan de la estrategia no puedes dejar de probar «OpenXcom». Es gratuito y podría funcionar por sí solo como un juego completo, pero para evitar problemas de derechos de autor requiere tener instalada una copia de «X-Com: UFO Defense», que en Steam cuesta 4,99 €. Más información: **www.openxcom.com**



Si hubiera tenido más tiempo y recursos, éste es el juego que habría hecho Julian Gollop. Es como el original de 1994, pero con excelentes mejoras.

¡SIGUE JUGANDO!

DUNGEONS & DRAGONS EN «CIVILIZATION V»



Los amantes del rol y de la estrategia encontrarán un pequeño tesoro en el mod «Faerun» para «Civilization V». Requiere, eso sí, tener instalado «Cambia el Mundo». ¿Que qué es Faerun? Es el nombre de un continente de Los Reinos Olvidados de Dungeons & Dragons. Lo que hace este mod es transformar el juego de Sid Meier en una especie de Tierra Media modificando civilizaciones, tecnologías, unidades, edificios, maravillas, magia, deidades, condiciones de victoria, etc.

» **forums.civfanatics.com/downloads**

JUEGO DE TRONOS EN «TOTAL WAR ROME II»



"Juego de Tronos" lleva años arrasando, pero en nuestro país ahora está más de moda que nunca por el rodaje de la quinta temporada en tierras españolas. Si quieres vivir sobre el campo de batalla un enfrentamiento entre los Stark y los Lannister ya puedes hacerlo con el mod «Game of Thrones Battlepack» para «Total War Rome II». De momento sólo puede utilizarse en batallas personalizadas, y no en la campaña. Los icenios corresponden a los Stark y los macedonios a Lannister. Más información en Steam Workshop:

» **steamcommunity.com**

¡EXTRAS!

VUELVEN LAS CARTAS DE «MAGIC»

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «MAGIC: THE GATHERING 2015»

Ya está disponible «Magic 2015», la versión para ordenadores, consolas y dispositivos portátiles del más famoso juego de estrategia de cartas. Todo el mundo lo conoce, pero si eres de los que todavía no saben jugarlo, incluye un tutorial. ¿Podrá competir con «Hearthstone»? Cuesta 9,99 € en Steam y está en español.



magic.wizards.com/es/try

UN «XCOM» ACTUALIZADO CON ESTILO INDIE

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «XENONAUTS»

Y seguimos hablando del legendario juego de estrategia de Julian Gollop, porque se ha estrenado hace poco «Xenonauts», el mejor remake del «X-Com» original. Se podría describir como un calco con gráficos actualizados, con un arsenal más amplio, y con ligeras mejoras en la jugabilidad. Sin embargo, se trata de una experiencia de juego que es exactamente igual a la del juego de 1994, aunque en Inglés y sin multijugador. En la Humble Store está por 18,99 €, sin DRM y con una clave para activarlo en Steam.



www.xenonauts.com

ACTUALIDAD/DESCARGAS NUEVO CONTENIDO PARA «RISE OF FLIGHT»

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL IN MEMORIAN

777 Studios conmemora el centenario del comienzo de la Gran Guerra con novedades en el simulador «Rise of Flight»



«Rise of Flight» cumple cinco años y tras añadir muchas mejoras y contenido sigue siendo el mejor sim de la IªGM.

La Gran Guerra fue el primer conflicto que alcanzó escala mundial, el que estrenó los tanques, el submarino y supuso el bautismo de fuego de la aviación. Aunque los duelos aéreos no tuvieron un impacto decisivo dieron lugar a leyendas inmortales que rememora «Rise of Flight». El simulador ha cumplido cinco años y ahora también se cumple el centenario del conflicto en el que está ambientado... Una oportunidad para homenajear a aquellos pioneros y a los caídos.

El Hanriot despega

Con motivo del centenario 777 Studios lanza un nuevo avión, el Hanriot galo, que voló en las fuerzas belgas e italianas y francesas. Pero más interesante que el Hanriot es que la versión de «Rise of Flight» de Steam, (actualizada a la variante Channel Battles por 45,99 €) reúne todo el contenido reciente en el DLC «Intrepid Flyers» que está disponible por 22,99 €. Todo ello, también está en la web de «Rise of Flight».

www.riseofflight.com



El juego cuenta ya con 36 aeronaves aparte de las contenidas originalmente.

REPOSTAJE EN VUELO

SABRES EN «DCS WORLD»



El North American F-86F Sabre fue uno de los cazas protagonistas de la guerra de Corea, teniendo al MiG-15 como rival. Pronto despegará de nuevo en el mundo DCS por 45,99 €.

digitalcombatsimulator.com

LA GRAN GUERRA DEL ESTE



777 Studios prepara un nuevo simulador ambientado en el frente oriental de la IªGM. Llevará el nombre del legendario bombardero ruso Ilya Muromets, diseñado por el Sikorsky.

ILYAmuromets.net

AVENTURA

ACTUALIDAD NOVEDADES

UNA APUESTA ARRIESGADA

Dos aventuras españolas han intentado salir adelante por medio del patrocinio de los fans, con resultados dispares...

«Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today» ha sido alabada por mitos del género como Tim Schafer o Charles Cecil.

Los riesgos de la financiación colectiva... Proyectos absurdos logran su objetivo y maravillas que merecen ser apoyadas se pierden en la nada. El *crowdfunding* es un gran recurso, con éxitos como «Broken Age». Dos aventuras españolas han probado suerte... ¿Y qué tal les ha ido?

Cara y cruz

«Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today» es una distopía en un mundo sin electricidad ni energía, una aventura 2D clásica, con un toque adulto. Creada por la compañía madrileña Fictiorama Studios, buscaba 45.000 dólares en KickStarter, y ha conseguido 51.000. ¡Enhorabuena!

«The Weird Story of Waldemar, the Warlock», por su parte, es una comedia de horror que necesitaba 40.000 libras, pero se quedó en 19.657. Ahora la compañía granadina enComplot lo intenta de nuevo en Steam Greenlight, recaudando votos. La demo está disponible, así que a ver si hay suerte.

www.deadsynchronicity.comv

JUEGA GRATIS

¿EMBRUJADA?



Una nevada te obliga a refugiarte en una tétrica mansión. Lo que te espera en «House of Fear: Revenge» no se puede contar con palabras... ¡Juégalo!

jayisgames.com/games/house-of-fear-revenge

EL MEJOR SHERLOCK



Ya está aquí el nuevo juego de Sherlock Holmes, «Crimes & Punishments». Seis terroríficos casos por resolver, en la aventura más ambiciosa de Frogwares.

www.sherlockholmes-thegame.com

ACTUALIDAD/DESCARGAS » «LORDS OF XULIMA»

LORDS OF XULIMA PREPARA SU GRAN ESTRENO

Si eres amante del rol prepárate para forjar tu leyenda en «Lords of Xulima», uno de los JDR españoles más ambiciosos

Apenas un año después de emprender su campaña de financiación en Kickstarter, el estudio español de Numantian Games, prepara el estreno de «Lords of Xulima» a partir de Octubre. Se trata de un ambicioso juego de rol por turnos con perspectiva isométrica que promete un desarrollo profundo y abierto, capaz de extenderse en más de 100 horas de duración. Su acceso anticipado está ya disponible en Steam.



«Lords of Xulima» te permite reunir una compañía de cinco personajes más el de tu héroe para afrontar quest y poner en práctica las posibilidades tácticas que permiten las habilidades de cada clase, mago, clérigo, bárbaro, bardo, paladín, ladron, etc.

Un JDR total y verdadero

Aunque a primera vista, «Lords of Xulima» parece querer evocar los clásicos del rol de la vieja escuela, –algo que sin duda, consigue– el objetivo en su diseño va más allá... Su desarrollo pretende un juego flexible en el que lo podamos experimentar el rol en múltiples formas con libertad para elegir cada desafío, de modo que la influencia de los clásicos como «Might & Magic» o «Ultima» no limite su jugabilidad. De hecho, Numantian Games quieren aprovechar el acceso anticipado para atender a las preferencias de los jugadores y deja la puerta abierta a nuevas mejoras y a la posibilidad de añadir mods.

En líneas generales, «Lords of Xulima» contendrá una campaña individual con nueve clases a elegir, un centenar de habilidades y la opción de crear grupos de hasta seis miembros. Todo ello en un inmenso mundo de fantasía medieval. Visita **lordsofxulima.com**



La inspiración es clásica, pero su interfaz y su realización técnica es completamente actual.



¡EXTRAS!

EDICIÓN LIMITADA DE LOS CAÍDOS

» COMPRAS » ED.ESPECIAL «LORDS OF FALLEN»



Bandai Namco prepara una edición limitada del JDR de Deck13 y CI Games «Lords of Fallen». Vendrá con la banda sonora y los DLC "Decodificador del Monje" que nos descubrirá lugares secretos; y "Armas Demoníacas" que ofrecerá tres armas especiales.

bandainamcogames.es

LA MALDICIÓN DE NAXXRAMAS

» DESCARGAS » DLC PARA «HEARTHSTONE»

Llega la primera aventura para un solo jugador en «Hearthstone: Heroes of Warcraft». Consta de cuatro alas de mazmorra (a 5,99 € 700 de oro cada una) más una gratuita. Estarán repletas de enemigos y permitirán conseguir 30 cartas nuevas.

blizzard.gamespress.com/es/Hearthstone



MINIROL EN DESCARGA

ROL PARA COMPARTIR



A la espera de una segunda entrega para 2015, BetaDwarf ha actualizado «Forced» agilizando la conexión entre jugadores y solventando los fallos que persistían. Este JDR cooperativo de acción y rol está traducido al castellano y reúne un montón de extras en la versión Deluxe Edition, incluyendo entre otras cosas un libro de arte digital, BSO y una guía por 9,99 €.

» **store.steampowered.com/app/249990/**

¡TÓMATE LA MAGIA MUY A PECHO!



Uno de los más espectaculares títulos del momento, disponibles en acceso anticipado es, sin duda, «Lichdom: Battlemage». Después de alcanzar el estado de beta, este juego de rol y acción en primera persona, basado en CryEngine va cobrando forma y resulta cada vez más prometedor. Su jugabilidad puede describirse en pocas palabras: ¡Empodérate y lanza hechizos!

» **store.steampowered.com/app/261760/**

¿QUIÉN ES BUENO SIENDO MALO?



Si te gustan las tramas de intrigas y traiciones, «Quest of Infamy» te va a encantar. "Juego de Tronos" es un jardín de infancia a su lado. Bueno, quizá no tanto... Pero que se trata de ser un mal bicho, vaya. Mentir, engatusar, robar y, en definitiva, desatar al canalla que llevas dentro para conseguir riquezas y mujeres. El diseño artístico a le va de fábula.

» **store.steampowered.com/app/264560/?l=spanish**

ACTUALIDAD «DON BRADMAN CRICKET 14»

CRÍQUET EN ESTADO PURO

Descubre que el críquet puede tan divertido como el fútbol en uno de los títulos más interesantes del panorama deportivo.

Si quieres darle un descanso a tus jugadores de fútbol o baloncesto y probar otros deportes menos conocidos, tal vez te interese el último título desarrollado por el estudio australiano Big Ant Studios, «Don Bradman Cricket 14», un juego que, tras su paso por las consolas, ha llegado recientemente a nuestros ordenadores a través de Steam.

Considerado por muchos como el mejor juego de críquet de esta generación, «Don Bradman Cricket 14» nos permite elegir entre más de 100 equipos auténticos y disputar las competiciones más prestigiosas de este deporte (incluyendo las ligas españolas), además de escoger entre diferentes modalidades de juego individual y multijugador, en los que destacan el Modo Carrera o la Academia de críquet, donde es posible crear nuestros propios equipos, jugadores y torneos. Una buena oportunidad para conocer un deporte del que todos hemos oído hablar, pero que muy pocos conocen en profundidad. Lo encontrarás en **store.steampowered.com**



En territorio británico el críquet es un deporte de masas. Once contra once en un campo de hierba, pero con bates y rarísimo, pero divertido... Entérate de cómo funciona para que no te la den con queso.

MODS EN DESCARGA

EQUIPOS DE OTRA ERA



Gracias a este mod creado por el "Franmansr", podrás añadir 26 nuevos equipos estadounidenses de diferentes épocas a tu «NBA 2K14», incluyendo sus camisetas y canchas.

www.nba2k.org (Team USA)

MEJORAS POR LA CARA



"Utopia79" ha diseñado un mod que nos permite añadir 59 caras en alta resolución a nuestro «FIFA 14» de los jugadores más importantes.

www.fifa-infinity.com (International Mega Facepack)

VELOCIDAD

ACTUALIDAD NOVEDADES EN «F1 2014»

LA NUEVA F1 DE CODEMASTERS

La Formula 1 ha introducido muchos cambios este año que Codemasters contempla en el juego de esta temporada.

La F1 de este está algo deslucida con coches menos potentes y "no tan bonitos". Sin embargo, los cambios en la reglamentación y las ampliaciones de Codemasters, hacen de ésta entrega muy interesante.

Aquí viene el juego de F1 de Codemasters, con todo el realismo posible para una serie que se renueva año a año. Saliendo ya en octubre, estará todo el pescado vendido en esta temporda... Pero aunque Alonso rara vez se suba al podio queda margen para una emoción y que el juego nos permitirá vivir a tope. Las nuevas reglas quizá han deslucido un poco el espectáculo, sí, pero esto puede jugar a favor del «F1 2014» de Codemasters, ofreciendo desafíos diferentes con la introducción del ERS –en lugar del KERS– los nuevos circuitos de Spielberg y Sochi, el regreso del de Hockenheim y de los motores turbo.



Además, Codemasters no se limita a reproducir los cambios, también introduce mejoras y ampliaciones en la estructura del juego, como en el nuevo sistema de evaluación de pilotos y en un modo de recreaciones más amplio. Habrá que darle una oportunidad, ¿no? **www.formula1-game.com/es**

VELOCIDAD EN LA RED

EL VIEJO COLIN MCRAE EN PC



El año pasado, se estrenó en tablets y móviles una adaptación de «Colin McRae 2.0». Ahora vuelve a PC en formato digital por 6,99 Ð y es una oportunidad para revivir un clásico.

store.steampowered.com

PLATAFORMAS A LA CARRERA



«Action Henk» es uno de los juegos más insólitos que hayas visto, nos convierte en juguetes para disputar carreras por toda la casa. Está en acceso anticipado, pero ya es estable.

store.steampowered.com

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «FIREFALL»

POR FIN LLEGA FIREFALL CON ROL Y ACCIÓN FUTURISTAS

Red 5 Studios lanza a través de Steam la versión final de su ambicioso MMO de rol y acción con estética cyberpunk

Desde el pasado 29 de julio ya está disponible la versión final de «Firefall», la esperada ópera prima de Red 5 Studios. Y decimos que se esperaba este juego por varias razones. La primera, porque Red 5 Studios fue fundado por gente que venía de Blizzard, algunos de ellos de «World of Warcraft» concretamente, y por tanto daban expectativas de hacer algo bueno. Y la segunda, porque el juego ha tardado mucho en llegar: desde 2010 que se anunció. Sin embargo, la espera ha merecido la pena. «Firefall» ofrece lo que prometía: un free2play masivo de rol y acción cyberpunk de estupenda factura.

Únete a la resistencia

En el futuro, dentro de 200 años, sucede una catástrofe por la que la Tierra termina invadida por una especie alienígena invasora que se autodenomina como los Elegidos. Tu papel en todo esto es el de un miembro de la resistencia que lucha por la defensa del planeta. Para ello tienes a tu disposición cinco clases llamadas battleframes. Si te cansas de jugar con una, puedes cambiar a otra en ciertos lugares repartidos a lo largo del enorme mundo abierto de «Firefall», porque éste es uno de los puntos fuertes del juego: la libertad de acción a lo largo de un mapa con ambientaciones muy diversas.

Hay que saber inglés

Por supuesto, no falta el crafting, los contenidos dinámicos y demás características habituales en un juego de rol MMO. «Firefall» lo ofrece todo con unos niveles de calidad excelentes. No obstante, tiene la ausencia de traducción puede disuadir a más de uno, porque te pierdes la historia, como pasaba con «Defiance». Si te apetece probarlo, recuerda que es free2play y el cliente funciona a través de Steam. Más información: **www.firefallthegame.com**



Puedes cambiar tu battleframe, pero si no, puedes seguir hasta desbloquear las dos versiones mejoradas de cada una.



Primero se dijo que habría PvP, luego que no... El desarrollo ha sido turbulento, pero al final se ha impuesto la cordura: hay PvP.

EL PERSONAJE



RAMBOFUL

Me encontrarás en el mundo virtual del shooter táctico «Ghost Recon Phantoms». Siempre he sido más aficionado a los juegos de acción directa, tipo «Call of Duty», pero debo reconocer que este free2play me ha convencido.

Como vengo de la acción pura, la clase que he escogido es la de Asalto. Mis armas favoritas son los rifles, con un buen equilibrio entre alcance, precisión y potencia, como por ejemplo el SCAR, conocido de sobra por ser un habitual de los juegos de acción.

Mi modo de juego favorito es Onslaught. ¿Por qué? Pues porque es muy parecido al modo Rush del multijugador de «Battlefield 3», un juego en el que tengo mucha experiencia. La ronda que más me gusta es la de defensa. En ella el SCAR me permite mantener mantener al enemigo alejado de su objetivo sin exponerme.

Por mi estilo defensivo el dispositivo que más utilizo es el Active Denial System (ADS). Como ya he alcanzado el nivel 12, mi ADS es de segunda generación. Su potencia aumentada es letal en combinación con el Focus Array.

¡SIGUE JUGANDO!

BETA ABIERTA DEL MOBA DE TRANSFORMERS

ACTUALIDAD » BETA ABIERTA DE «TRANSFORMERS UNIVERSE»



Ahora que acabamos de ver «Transformers 4» en los cines, apetece echarse unas partidas con los Autobots y los Decepticons. Una buena opción es apuntarse a la beta abierta de «Transformers Universe», el MOBA distinto del canónico «League of Legends». Su peculiaridad principal es que no controlas a un solo personaje, sino a una escuadra, y además cada batalla cuenta para decidir el curso de una guerra global.

www.transformersuniverse.com

OLEADA DE JUEGOS ONLINE QUE SE PASAN A STEAM

ACTUALIDAD » LANZAMIENTOS EN STEAM



Steam se está convirtiendo en el centro del universo del juego en PC. Y si no que se lo digan a los desarrolladores de «Warface», «Heroes & Generals» y «The Elder Scrolls Online», tres juegos que se lanzaron yendo por libre pero que, finalmente, se unen a la plataforma de distribución digital de Valve. Ni Gface ni gaitas: la gente quiere la comodidad de jugar a todo con una sola cuenta, la de Steam.

store.steampowered.com

Acción de primera

¿Te parece raro que un cacharro que usas para llamar por teléfono, consultar el correo y responder a los mensajes de tu madre pueda contener tanta acción? Pues prepárate para llevarte una sorpresa de las gordas...

La noticia de este mes es sin duda la inminente aparición de «BioShock» para dispositivos portátiles. En el momento de escribir estas páginas el juego todavía no está disponible, así que no vamos a intentar adivinar si se trata de un buen trabajo, y tampoco vamos a entrar en el absurdo debate de si el juego debía ser convertido al formato portátil o no (bueno venga, entremos: por supuesto que debería ser convertido, después de todo, a aquellos que no les parezca interesante la posibilidad de jugar a «BioShock» en su teléfono, no están obligados a hacerlo, ¿no?).

Lo que sí vamos a hacer es una selección de algunos de los mejores juegos de acción que han parecido en los últimos meses para tus dispositivos portátiles, y ojo, que no es una tarea fácil, porque hay muchos y muy buenos. Algunos son conversiones directas de portátiles de grandes éxitos de PC, otros versiones adaptadas basadas en los mismos universos que ya conocemos y otros son ideas completamente nuevas nacidas al amparo de la jugabilidad móvil, pero todos los títulos que os tramemos tienen algo en común: son fantásticos juegos de acción. Si te gusta el género, no dejes escapar ninguno de ellos.

MODERN COMBAT 5: BLACKOUT iOS



Para los que no la conozcan, la mejor forma de describir la serie «Modern Combat» de Gameloft es como una versión "portátil" de los populares «Battlefield» o «Call of Duty». En esta última entrega, una vez más, se combina un apartado de juego individual, no muy largo pero con una gran ambientación y una historia muy absorbente, con un multijugador con el que la compañía mejora ampliamente el buen trabajo que había realizado con las anteriores entregas. Con mapas más grandes, más clases de personaje, muchas más armas y nuevos modos de juego, «Modern Combat 5» es sin duda el nuevo referente en acción multijugador portátil.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 5,99€ / 5,99€
- **Tamaño:** 708MB / 933MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Gameloft
- **Web:** *www.gameloft.es*

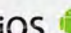
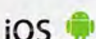
FATES FOREVER iOS



«Fates Forever» es probablemente el mejor MOBA que ha aparecido hasta la fecha para los dispositivos móviles. Como siempre en este tipo de juegos, se trata de un enfrentamiento multijugador por equipos de 3 contra 3, en diferentes escenarios, con la misión doble de defender vuestra base mientras intentáis destruir la del contrario. Su calidad gráfica y su abundancia de opciones tiene poco que envidiar a títulos similares de PC, pero ojo, lo mismo puede decirse de su complejidad, así que si estás dispuesto a probarlo (y deberías hacerlo) reserva unas cuantas horas para poder hacerte con él.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 301MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Hammer & Chisel Inc.
- **Web:** *www.fatesforever.com*

GTA: SAND ANDREAS iOS



Si a estas alturas tenemos que descubrirte la serie «Grand Theft Auto», a lo mejor es que te has equivocado al coger la revista en la peluquería. Para todos los demás, diremos directamente que esta conversión del famosísimo título de RockStar no sólo es completamente fiel al original -o sea, que incorpora la misma increíble cantidad de contenido y opciones que ya conocemos-, sino que además ofrece una calidad visual a la altura de cualquiera otra versión que hayas podido probar. De verdad, si no lo has jugado todavía, no vas a encontrar una excusa mejor para ponerte al día.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (Universal) / Android
- **PVP:** 5,99€ / 5,99€
- **Tamaño:** 1,63GB / 2,4GB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Rockstar Games
- **Web:** *www.rockstargames.com/sanandreas*

PON UN POCO DE ROL EN MI ACCIÓN



Como habrás podido ver por los títulos seleccionados, la variedad en juegos de acción está más que garantizada, algo por otra parte de esperar si tenemos en cuenta la abundancia de lanzamientos y la libertad creativa presentes en todas las tiendas de aplicaciones. Puestos a estirar un poco más la definición de "juegos de acción", a lo mejor echas de menos la clásica combinación del rol y la acción. Aunque estrictamente hablando no se trata de juegos de acción "pura" (pero, por otra parte, ¿cuáles lo son?), la abundancia y variedad de los combates de los juegos de este género los hacen tan intensos y competitivos como los que más. De entre los títulos de este tipo aparecidos los últimos meses te queremos recomendar un par: «Wayward Souls», un apasionante título de aspecto retro, y «Battleheart Legacy», una aventura genial con un sistema de personajes tan original como repleto de opciones.



¡De vuelta a Rapture!



Ya os lo adelantábamos en estás página: la noticia del mes es que 2K ha anunciado que «BioShock» llegará a los dispositivos iOS a finales de este verano. Al parecer se tratará de la misma experiencia del juego original, pero con controles y tecnología adaptados a estas nuevas plataformas. ¿Te mueres por probarlo? ¡Nosotros sí!

¡Eso es todo, amigos!



Si eres fan de los dibujos animados de la Warner, te gustará saber que se acaba de aparecer en la App Store de Apple «Scooby Doo & Looney Tunes Cartoon Universe: Arcade», en el que podrás disfrutar de hasta diez minijuegos diferentes protagonizados por los famosos personajes de la compañía.

Dragones en Android

«Dragon Quest IV», el clásico juego de rol de Square Enix, ya está disponible también para los dispositivos Android, apenas un mes y medio después de que apareciera en la tienda iOS.

¿Clash of Duty?



Si te gustan los juegos tipo «Clash of Clans», te interesará saber que Activision Blizzard está preparando el lanzamiento de «Call of Duty: Heroes», un juego en el que se trata de construir una base para producir en ellas unidades (héroes) con los que atacar a tus enemigos. ¿Te suena de algo?

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE — iOS



Lo que Capcom nos trae aquí es una estupenda versión de uno de sus juegos más populares para consolas portátiles. Como el título sugiere, tu misión en el juego es capturar todo tipo de monstruos, cada uno con sus propias características y habilidades, haciendo uso de una combinación de acción (los monstruos no se van a entregar sin pelear, claro está) y táctica, pues cada combate te exigirá una preparación especial, un equipo determinado y una planificación especifica. El resultado es un juego tan apasionante como absorbente que te tendrá enganchado durante meses a poco que le des una oportunidad.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 13,99€
- **Tamaño:** 820MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Capcom
- **Web:** *www.monsterhunter.com/#MHFUiOS*

WORLD OF TANKS BLITZ — iOS



El «World of Tanks» original es uno de los juegos de PC más populares (y rentables) de los últimos años, con una base de usuarios que no deja de crecer mes a mes, gracias a una magnífica combinación de simulación y jugabilidad que te pone a los mandos de un tanque en medio de trepidantes batallas multijugador. Aunque parezca difícil de creer, esta nueva versión captura toda la intensidad y la diversión del original y la comprime al tamaño de tu móvil o tablet, sin perder ni un ápice de calidad por el camino. Si te van los tanques y las grandes batallas, con este juego acertarás, seguro.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratis
- **Tamaño:** 701MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Wargaming
- **Web:** *wotblitz.eu*

Hace 10 años

Con la mirada en los grandes del año, nos iban llegando buenos juegos de acción y estrategia y simuladores que dejarían huella.

A las puertas del verano de 2004, aquel número 112 de Micromanía venía cargado de grandes promesas para los siguentes meses. Sus páginas nos permitieron asomarnos a algunos de los clásicos que estarían entre los más celebrados de la pasada década, títulos como el gran «Half-Life 2» de Valve o el cautivador «Dreamfall» de Funcom. Pero los juegos que ya eran una realidad en aquel mes de mayo también merecían toda nuestra atención, con joyas que dejarían su impronta en la evolución de cada género.

En el ámbito de la acción multijugador, la gran novedad era «Unreal Tournament 2004», tercera entrega de la popular serie de Epic Games. Se presentaba con una calidad técnica sobresaliente, ingeniosos y variados modos de juego y una acción vertiginosa y fluida que dio lugar a montones de batallas en la red.

No pocas batallas online nos brindó también la acción bélica de «Söldner: Secret Wars», de Encore.

«Painkiller» nos llevaba al inframundo para aniquilar demonios con insólitas armas.

Acción sobrenatural

Otro grande de la acción que recibimos con los brazos abiertos –aunque para jugar solo– era el magnífico «Painkiller» de People Can Fly, el primero de una dinastía de juegos de acción directa y total, sin tregua con una ambientación gótica y combos para las armas. ¡Soberbio!

El género de la estrategia tenía dos representantes muy diferentes. Por un lado la magia y la campaña por turnos de «Etherlords II»; y por otro, el asedio a castillos en tiempo real del juego de Data Becker «Castle Strike».

Realismo y fantasía

En la búsqueda del máximo realismo, la simulación *indie* de Laminar Research cobraba la forma de un título comercial con «X-Plane 7». También «Pool Paradise» de Awesome se lo tomaba muy en serio, en este caso lo de jugar al billar. Las reviews se completaban con una batería de expansiones, la copa de Quidditch de «Harry Potter» según EA, y el desariante reto aventurero de Detalion en «Schizm 2».



«Unreal Tournament 2004» era el mejor de su clase, con muchas modalidades, enormes mapas y correosos bots para jugar solo.

MICROMANÍA 112, TERCERA ÉPOCA

Vlaana Azleea, la imponente Emperatriz Terran en «Ground Control II», ocupó nuestra portada anunciando la preview del juego. También descubríamos los esperados «Dreamfall» y «Half-Life 2», al tiempo que nos llegaban grandes juegos.



ZOË CASTILLO «DREAMFALL»

Conocimos a Zoë en el primer «The Longest Journey» como personaje secundario, pero para la segunda entrega –y la futura tercera– le tocó el papel protagonista. Es una joven de 20 años de ascendencia chino-española que se ve envuelta en una trama de conspiración. Siguiendo los pasos de Zoë, «Dreamfall» nos embarca en una genial aventura que mezcla fantasía y ciencia ficción.

Ya en las páginas del sumario, el reportaje en exclusiva del esperado «Half-Life 2» podía eclipsar cualquier otro contenido, pero lo cierto es que había mucho que explorar. Aquí sólo reunimos unos cuantos ejemplos.

Valve fue pionera con Half-Life 2

Muchos estudios habían emprendido meritorios esfuerzos por explorar nuevas fórmulas para la acción en primera persona. Valve, en cambio, tomó todos los ingredientes convencionales del género para «Half-Life 2», pero los llevó a un nivel de desarrollo técnico superior. Sobre la base de su avanzado motor Source, iba a permitirnos interactuar con la física como jamás habíamos podido, a rodearnos con un grado de inmersión inédito y a cautivarnos con un soberbio guión de ciencia ficción. Tras cinco años y muchas vicisitudes «Half-Life 2» cobraba vida y las expectativas estaban por todo lo alto.



Galería de «Driv3r»

Parecía que la nueva entrega de «Driver» iba a estrenarse a lo largo del inminente verano de 2004... En realidad, el juego de Reflections tardaría unos cuantos meses más en llegar, ya en 2005, para frustración de los incontables amantes de las persecuciones que se lo habían pasado de lo lindo al volante en las anteriores entregas. Suponía también el regreso de la saga a PC desde la primera entrega, y esta vez Tanner también iba a ir en moto.



Reportaje de «Dreamfall»



Con «The Longest Journey» Funcom dio una nueva vida a las aventuras... Ahora era el turno de «Dreamfall» una espléndida narración que nos sumergía en el mundo de los sueños.

EXPANSIONES POR DOQUIER



Si los DLC extienden hoy la vida de los juegos –y sus posibilidades de monetizar la inversión– en aquel momento, lo hacían las expansiones, que se multiplicaban si el juego en cuestión demostraba tener seguidores fieles. Así, en aquel mes de mayo de 2004, disfrutamos de expansiones tan esperadas como «Ace Expansion Pack», para el simulador de Maddox, «IL-2 Forgotten Battles»; y de «Gates of Discord», para el popular MMORPG de SOE, «Everquest». También eran legión los roleros que recibieron con agrado «Las Hordas de la Oscuridad», para el clásico de BioWare «Neverwinter Nights»; o los amantes de la acción táctica de «Rainbow Six 3», que afrontaron las nuevas misiones que diseño Red Storm en «Athena Sword».



Preview de «Ground Control II»



Massive Entertainment logró acercar la táctica a aficionados que no habían querido "complicarse" con la estrategia... «GCII» volvía a ser jugable a más no poder, pero con batallas a escala planetaria.

Hace 20 años

Las adaptaciones de recreativa asaltaban el PC, pero también hubo espacio para nuevos títulos de aventura, simulación y estrategia.

MICROMANÍA 73, SEGUNDA ÉPOCA

El mundial de EE.UU. estaba a la vuelta de la esquina, así que reunimos los mejores juegos de fútbol en una comparativa. También descubríamos una oleada de futuros juegazos y nos ocupábamos del estreno de «Dragon's Lair» en PC.

No quedaba mucho para que los salones recreativos acabasen desapareciendo... Pero todavía, Junio de 1.994, las nuevas máquinas arcade conseguían reunir a un montón de mozos alrededor. Sin embargo, coincidiendo con el número 73 de Micromanía, nos llegaron a nuestras máquinas de casa unas cuantas adaptaciones que prometían brindarnos muchas horas de diversión sin tener que invertir un incierto número de monedas. Por fin podíamos contar con adaptaciones más o menos fieles de juegos como «Mortal Kombat» (Midway), «Virtua Racing» (SEGA) y «Dragon's Lair» (Advanced Microcomputer Systems) entre otros.

De hecho, aquel «Dragon's Lair», adaptado por Ready Soft, no fue el primer juego doméstico de la saga, pero sí el que ofrecía una calidad técnica comparable al de la recreativa. Por eso –y tal vez por algo de nostalgia, es verdad– fue encumbrado a la categoría de megajuego en Micromanía 73.

«Beneath a Steel Sky» fue un thriller futurista con personajes vivos que podían moverse por su cuenta.

El rol de la nueva escuela

Una nueva entrega –la octava– de «Ultima» no era poco decir, pero además de eso, «Pagan» supuso un salto cualitativo que contribuyó a modelar el futuro de la saga de rol de Origin. Nueva perspectiva, más acción y control directo sobre el jugador y una evolución del personaje más natural y dinámica... También de JDR, pero con una tradicional mecánica por turnos, recibimos a «Clouds of Xeen», el cuarto capítulo de «Might & Magic» de New World.



¡Qué grande era el rol de «Pagan: Ultima VIII»! En Origin intuyeron que orientar esta entrega hacia la acción favorecería la saga y acertaron.

Aventuras ciberpunk

Con guión del genial Charles Cecil «Beneath a Steel Sky» (Revolution Software) fue la magnífica adaptación de un oscuro cómic futurista... Y explorando más la ciencia ficción, «Master of Orion», de SimTex, nos desafiaba a conquistar un codiciado planeta a lo «Civilization». Las novedades se completaban con otro juego ambientado en el futuro, el simulador de guerra submarina «Subwar 2050».



SON GOKU DE "BOLA DE DRAGÓN"

Son Goku conquistó el imaginario colectivo de los chavales de los 90. Este luchador protagonista de la saga "Dragon Ball" –que aquí conocimos en su serie de anime– tenía cola de primate, poderes sobrehumanos y, sobre todo, una determinación inquebrantable. Junto a sus amigos y adversarios, contamos con su presencia en Supernintendo con el beat'm up «Dragon Z Ball II».

El CD-ROM conquista Londres





Los formatos de las plataformas de 16-bit aún convivirían con las nuevas consolas y los ordenadores, por un tiempo, pero en cuestión de un año, el CD-ROM había dejado de ser una promesa para convertirse en el soporte por el que apostaban todas las compañías. ¡En el ECTS del 94, el CD-ROM ya no era el futuro, era el presente! El escaparate que nos ofrecía la feria de Londres nos permitía hacernos una idea de las repercusiones. Con la popularización del CD-ROM estaban condenados muchos formatos, lo que era de esperar. Pero tratándose de un soporte estándar, permitiría abrir el desarrollo a nuevos estudios y a concentrar los avances en el PC. Para empezar, en aquel ECTS de 1.994 pudimos probar juegos más avanzados como «Armored Fist» de Novalogic o la esperada videoaventura de Trilobyte «The 11th Hour».

La feria también dejó sitio para innovaciones más osadas como el visor de realidad virtual VFX1 Headgear. Hoy olvidado, pero que ya quiso acercarnos la Realidad Virtual a casa.





LOCOS POR EL FÚTBOL

Mucho antes de los éxitos recientes, en el mundial de EE.UU. nuestra selección era una aspirante más bien modesta. Aún así estuvo cerca, pero el codazo de Tasotti nos eliminó en cuartos... Menos mal que podíamos tomarnos la revancha con unos cuantos juegos de fútbol estupendos que analizamos a modo de comparativa en Micromanía 73.



informe

USA'94: Comienza el espectáculo

- **«World Cup USA'94»** de US Gold fue el juego oficial del mundial, con una perspectiva cenital y un scroll vertical ágil que hacía los partidos vertiginosos.
- **Soccer'94** de Empire empleaba la misma fórmula que el juego oficial, aunque concentrándose en PC ofrecía una mejor calidad técnica.
- **FIFA International Soccer** de EA empataba con el juego oficial y tenía una perspectiva isométrica más táctica y realista.





Había joyas en review, el ECTS traía muchas novedades pero las previews especialmente numerosas y prometedoras: como las de «Heimdall II», «PC Basket», «Theme Park» y, por supuesto, las que recordamos a continuación.

La Edad de Oro del Pop Español



La Edad de Oro del Pop Español

Oído para la música

¿Software de divulgación, base de datos o un videojuego? El de Dinamic era un compendio de todo ello. Se trataba de un homenaje irrepetible a los 200 mejores conjuntos del pop de los 80. Contenía imágenes, música letras, testimonios, entrevistas y un juego llamado Trivia Pop idóneo para los que vivieron los años de "La Movida".

«Fleet Defender» y «Pacific Strike»



FLEET DEFENDER

El pájaro de fuego



PACIFIC STRIKE

Guerra en alta mar

En preview, dos sims para encandilar a los amantes de la simulación: por un lado, «Fleet Defender» de Microprose con los F-14 Tomcat; por otro los Hellcat, Corsair y Zero de la IIªGM en «Pacific Strike».

Preview de «UFO: Enemy Unknown»



Crónicas alienígenas

UFO

ENEMY UNKNOWN

Mythos cocinaba un juego que daría lugar a una inmortal saga de estrategia por turnos. Fue lanzado también bajo el título «XCOM: Enemy Unknown», ¿te suena? Pues aparte del reciente remake, han resucitado al juego original en forma de mod. ¡Visita la Comunidad de Estrategia!

Guía de «Return of the Phantom»



Return of the Phantom

TODOS LOS PASOS PARA DESENMASCARAR AL FANTASMA DE LA ÓPERA

LOS ESCENARIOS

ACTO PRIMERO

ACTO SEGUNDO

La evocadora aventura de MPS Labs venía acompañada de una trama tan compleja como "El Fantasma de la Ópera", obra en la que se inspiraba. Una solución paso a paso sería de gran ayuda.

Disfruta de los juegos a lo grande, en 4K



ASUS PB287Q

Los monitores con la anhelada resolución 4K UHD comienzan a acercarse a presupuestos más sensatos y el ASUS PB287Q es, por ahora, una de las opciones más tentadoras. Se trata de una pantalla LED de 28 pulgadas en formato 16:9, lo que implica una **densidad de píxeles de 157 por pulgada**. ¡Una pasada! Y no sólo es un 4K verdadero, sino que también es un monitor decididamente **apto para jugar**, siendo capaz de sostener su máxima resolución con una frecuencia de refresco de 60 Hz y un tiempo de **respuesta de 1 ms** con 10-bit de colores. Además, viene equipado con altavoces estéreo de 2W.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

FICHA TÉCNICA

- **Pantalla:** Monitor TFT-LED de 28" UHD 4K en forma panorámico 16:9
- **Resolución máxima:** 3840 x 2160 nativa
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms (gris a gris)
- **Frecuencia de refresco:** Hasta 60 Hz (4K)
- **Colores:** 10-bit reales, (1.070 millones)
- **Conexiones:** Entradas DisplayPort 1.2, HDMI 1.4 y HDMI/MHL y audio estéreo (mini-jack). Salida de audio (mini-jack)
- **Brillo:** 330 cd/m²
- **Contraste/** 1000000000:1
- **Tecnologías ASUS:** SplendidPlus, EyeCare, Vivid Pixel y GamePlus
- **Precio:** 605 €
- **Web:** *www.asus.com/es/*

CONEXIONES Y AJUSTES

Una vez montado sobre su base, basta con deslizar y orientar el PB278Q sobre su soporte vertical para dejarlo en la posición óptima. ASUS permite, además, voltear la pantalla y hasta ponerla en vertical.

Conectarlo es igual de simple, aunque para disfrutar realmente de la resolución 4K (3840 x 2160) a 60 Hz, no cabe más que emplear conexión DisplayPort. Casi todas las tarjetas gráficas de las últimas generaciones disponen de este tipo de salida, pero conviene comprobarlo. La entrada HDMI 1.4 va muy bien para imágenes en FullHD (1.920x1080) y también puede llevar imágenes en resolución ultra, pero no con una frecuencia de refresco lo bastante alta.

CONFIGURACIÓN

Con los parámetros de resolución y frecuencia de referesco fijados desde el panel de control de la GPU, el monitor nos ofrece interesantes posiblidades. Por ejemplo, se pueden reproducir imágenes de dos fuentes distintas al mismo tiempo, colocando una ventana o dividiendo la pantalla en dos. El menú de pantalla (OSD) ofrece ocho modos de funcionamiento básicos en el apartado Splendid (juegos, paisaje, nocturno, cine).



RENDIMIENTO



La pantalla del PB287Q ofrece una densidad de píxeles de 157 por pulgada. Eso corresponde a más de 8 millones de píxeles en total, cuatro veces más que en los monitores FullHD. Con un tiempo de respuesta óptimo de 1ms (GTG) y un ángulo de visión de 170° Horizontal y / 160° vertical, no te perderás nada. Los altavoces integrados, de 2W, complementan muy bien el conjunto.

Periféricos para competir

MAD CATZ, GAMA TOURNAMENT EDITION

» RATONES / TECLADOS » Precio: Por determinar
» Más información: Mad Catz
» *www.madcatz.com*



La gama de periféricos gaming para PC de Mad Catz se amplía con los modelos *TE* (Tournament Edition). Integran esta serie el **teclado S.T.R.I.K.E.*TE*** y el **ratón M.M.O.*TE***. El teclado cuenta con 109 teclas mecánicas y función anti-ghosting. Por su parte, el ratón tiene un chasis ultraligero un sensor de 8200 PPP y ofrece soporte para 60 órdenes. Ambos están disponibles en **varios acabados y colores**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Listo para jugar donde vayas

ACER ASPIRE V NITRO

» Portátil » Precio: 1.199 €
» Más información: Acer
» *www.acer.es*



Acer pone al día su línea de portátiles con nuevos modelos orientados al gaming que incorporan lo último en tecnología. Entre los diversos **Aspire V Nitro**, el modelo medio de 17 pulgadas viene equipado con 16 GB de RAM, 1 TB de disco duro, gráfica **GeForce GTX 860**, sonido Dolby Digital y teclado retroiluminado. La variante Black Edition añade una unidad SSD 256 GB por 1.499 €.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Escritorio gaming a todo color

RAZER, GAMA CHROMA

» Teclados y ratones
» Más información: Razer
» *www.razerzone.com/es-es/*





También Razer renueva su gama de periféricos con la introducción de la serie Chroma, que abarca por ahora, el **teclado BlackWidow**, el **ratón Deathadder** y el **headset Kraken 7.1**. La iluminación podrá personalizarse y diferenciar funciones gracias a la aplicación de configuración **Synapse 2**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



El All-In-One más gaming del mercado

MSI GAMING AG270 2PE

» PC todo-en-uno » Precio: 2080 €
» Más información: MSI » *es.msi.com*

Aquí llega la nueva generación de equipos All-In-One gaming de MSI. Tras el reconocimiento de los modelos del año pasado, la compañía insiste en esta categoría para conjugar el diseño más atractivo y con las máximas prestaciones. El AG270 cuenta con una **pantalla LED de 27 pulgadas** FullHD, un procesador Intel Core i7-4860HQ, 16 GB de RAM a 1600 MHz y una GPU **GeForce GTX 880M** (8 GB GDDR5). Integra un adaptador de red **Killer E2205** con WiFi 802.11 N, discos HDD + SSD y lector de Blu-ray.

INTERÉS ●●●●●●●●●

Haz de tu PC una fortaleza

NOX FORTE

» Minitorre ATX » Precio: 24,90 €
» Más información: NOX
» *www.nox-xtreme.com*

Nox completa su serie de chasis Origin con la nueva Forte, una caja en formato minitorre ATX con **acabado metálico** que admite **gráficas de hasta 315 mm** y dos ventiladores de 120 mm más uno de 80 mm. Cuenta con dos bahías externas (de 5,25" y 3,5") y espacio interior para hasta **4 unidades de disco**. El panel superior ofrece conectores de audio y USB 2.0 y 3.0.

INTERÉS ●●●●●●●●●

Sin cables suena mejor

CREATIVE T50 WIRELESS

» Altavoces 2.0 » Precio: 199,90 €
» Más información: Creative
» *es.creative.com*

Si buscas el mejor sonido para tu escritorio gaming con la mínima complicación, fíjate en los nuevos **T50 inalámbricos** de Creative. Se conectan vía **Bluetooth** a tu PC y mantienen su formato de **3 conductores** de la versión con cable, capaces de entregar un audio de alta calidad, basándose en la tecnología de canalización de graves BasXport y el **códec aptX**.

INTERÉS ●●●●●●●●

Un ratón refrigerado

TTESPORTS VENTUS

» ratón gaming » Precio: 40 € apoximadamente
» Más información: Tt eSports » *www.ttesports.com*

La división gaming de Thermaltake acaba de lanzar el Ventus, un ratón ambidiestro que se caracteriza por su superficie superior, perforada en forma de panal de abeja **para evitar la sudoración.** Integra un sensor láser AVAGO de 5700 ppp, 7 botones programables y memoria para guardar **35 macros y 5 perfiles**. También cuenta con iluminación LED roja.



INTERÉS ●●●●●●●●●

Potencia y comodidad

CREATIVE SOUND BLASTER INFERNO

» Headset » Precio: 49,99 €
» Más información: Creative
» *es.creative.com*

Creative también introduce un nuevo headset estéreo **inspirado en los e-Sports**, compatible con cualquier plataforma gaming. Combina una concepción sencilla, con una alta calidad de audio y un diseño apto para su uso durante horas. El SB Inferno cuenta con dos auriculares de 40 mm, micrófono extraíble, control de volumen y la tecnología **CrystalVoice para el chat de voz** en partidas multijguador.



INTERÉS ●●●●●●●●

Más pequeño, más jugón

DELL ALIENWARE 13

- Portátil gaming » Precio: Por determinar
- Más información: Dell Alienware
- *www.alienware.es*



La llegada del Alienware 13 está prevista para Noviembre... Se trata de un portátil gaming pequeño, de 13 pulgadas, en la línea del Alienware M11x de hace unos años. Sin embargo, integrará nada menos que una **pantalla 2K** (2560x1440 píxeles) una gráfica **GeForce GTX 880M**, 16 GB de RAM, discos SSD y procesador Intel Broadwell. El teclado será del tipo TACTX de los portátiles de Alienware.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Tacto mecánico y respuesta inmediata

CORSAIR K70 MECHANICAL

- Teclado gaming » Precio: 125 €
- Más información: Corsair
- *www.corsair.com/es*

Corsair incorpora nuevas variantes del Vengeance K70. En concreto destaca el nuevo K70 Full Mechanical con teclas **Cherry MX RED que proporcionan una respuesta instantánea y lineal**, pero con una pulsación silenciosa. El **chasis en aluminio** negro o desnudo aporta solidez y la iluminación favorece el juego en entornos de luz tenue. Además las teclas más gaming (WASD...) están cortorneadas con una textura rugosa, más fiable.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Ultrabook versátil

GIGABYTE P34G V2

- Portátil » Precio: 1400 €
- Más información: Gigabyte
- *es.gigabyte.com*

El fabricante Gigabyte ofrece una amplia gama de portátiles que incluye gaming superiores, pero el P34G V2 es un modelo **muy equibrado** que combina un buen equipamiento con un diseño **elegante y sobrio**. Si buscas un portátil para todo, quizá es éste. Integra un chip Core i7-4700HQ, 4 GB de RAM, una gráfica GTX 860M y un SSD de 128 GB.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



ASUS MAXIMUS VII FORMULA



Ya está disponible la nueva ASUS Maximus Formula, séptima evolución de la serie, que integra el flamante **chipset Z97 Express** compatibles con los micros Haswell anteriores, y los nuevos **Refresh, Broadwell** y **Devil's Canyon**. Admite hasta 3 gráficas y un montón de tecnologías de nueva generación. Cuesta 270 €.

www.asus.com

INTEL CORE I7-4790K

Dentro de la nueva hornada de chips de Intel, el 4790K es uno de los modelos más capaces. Con su **núcleo Devil's Canyon**, construido en 22 nm, cuenta con **4 núcleos a 4000 MHz** (4400 MHz con turbo). Por supuesto soporta memoria DD3-1600 en doble canal e integra una GPU HD Graphics 4600.

www.intel.es

MSI GT72 DOMINATOR PRO

MSI prepara la llegada de su equipo portátil más extremo. El nuevo MSI GT72 Dominator Pro se presenta con un **equipamiento abrumador.** Consta de una pantalla de 17,3", GPU **GTX 880M**, 16 GB de RAM, discos SSD+HDD red Killer y un chip Intel Core i7 de ultimísima generación. Su precio rondará los 2200 €.

es.msi.com

D-LINK DIR-518L

Puede que en vacaciones eches en falta tu WiFi... Pues para eso D-Link ha lanzado el DIR-518L, el primer **router mini con Wi-Fi AC** y tecnología de doble banda. Un pequeño dispositivo que te permite crear **tu propia WiFi** compartiendo la conexión 4G de tu móvil. Su precio 72,90 €.

www.dlink.com/es

ALIENWARE ALPHA



Los primeros equipos Alpha de salón, antecesores de las Steam Machines estarán disponibles a partir de noviembre y Alienware ya ha puesto en marcha las reservas. Estos equipos no traerán Steam OS preinstalado, sino Windows 8 y el mando Xbox 360 (PC).

www.alienware.es



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

B-MOVE PRO GAMING PACK

Si buscas poner al día tu escritorio con un conjunto de periféricos gaming asequible, hay pocas alternativas mejores que el pack de B-Move Pro Gaming. Consta del **teclado retroiluminado N8Hawk** y del **ratón óptico BG Venom**, con un sensor de 2400 ppp. Ambos equipos cuentan con funciones multimedia y gaming. El conjunto cuesta 29,95 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

FERRARI, ÚLTIMO MODELO

De nuevo, un volante conducción de **Thrustmaster** es nuestra más clara recomendación para todos los aficionados a la velocidad. En esta ocasión se trata del **TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition**, un conjunto híbrido, compatible con PC y Xbox One. Ofrece un **enérgico motor de respuesta de fuerza,** excelente manejo y un acabado muy realista. Su precio es de 329 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

147,90 € · Más info.: Gigabyte · es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

154,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

239,90 € · Más información: MSI · es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

CORSAIR GRAPHITE 730T

137,90 €
Más información: Corsair
www.corsair.com

Las Graphite de Corsair son excelentes opciones para el ámbito gaming. El modelo 730T, es la variante más asequible, pero permite instalar cualquier placa base (XL-ATX) con una gran amplitud de configuraciones.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

152,90 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- Más información: Asus
- www.asus.es

La nueva placa de ASUS basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4690K

- 209,90 € - Más información: Intel - www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

GIGABYTE GEFORCE GTX TITAN Z 12GB GDDR5

- 2695 € - Más información: Gigabyte
- es.gigabyte.com

¡Ya está aquí la TITAN Z! La tarjeta gráfica más imponente y poderosa que puedes instalar en un PC. Su precio está acorde con sus prestaciones, un monstruo con núcleo dual y 12 Gigas de memoria.

COOLER MASTER COSMOS SE

- 159,90 € - Más información: Cooler Master - www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR 16GB DDR3-2933 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

- 599 € - Más información: Corsair
- www.corsair.com

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-23400) con latencias de 12-14-14-36.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

MAD CATZ PRO FLIGHT X-55 RHINO H.O.T.A.S

El esperado conjunto H.O.T.A.S. X-55 de Mad Catz llega por fin a las tiendas, para deleite de los aficionados a los **juegos de combate aéreo más rigurosos.** No obstante, es un periférico idóneo para disfrutar de una gran amplitud de simuladores. Ofrece sofisticadas funciones y cuenta con un aspecto **de lo más realista.** Su precio, 199,90 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

PÁSATE A LA IMAGEN 4K

Ya está disponible el **ASUS PB287Q**, uno de los primeros monitores con resolución Ultra-HD con precio moderado. Se trata de un panel TN de **28 pulgadas**, con una resolución de **3840x2160** a frecuencia de refresco de 60 Hz y on un tiempo de **respuesta de 1 ms,** lo que lo hace más que apto para jugar. Su precio se sitúa en 699 €.





¡Están más vivos que tú, amigo!

Los Sims 4

Pequeños homúnculos se han colado en tu PC y se han dedicado a convertirlo en su parque de recreo. Lo malo es que no ha ocurrido ahora. ¡Lleva pasando 15 años!... ¡Y han vuelto!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **Sims Studio/EA**
- Distrib.: **Electronic Arts**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **4 de septiembre 2014**

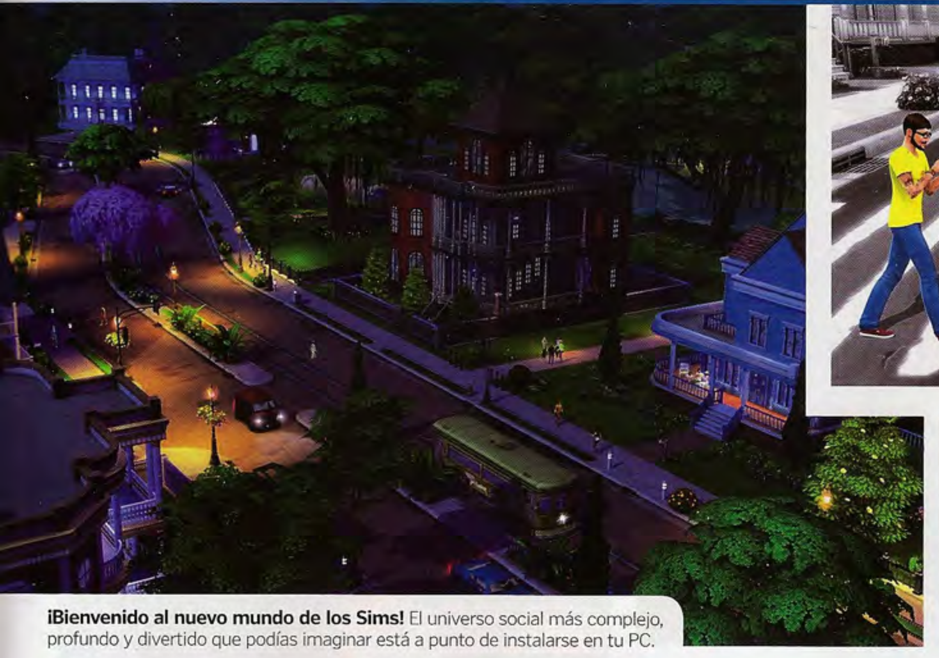
www.thesims.com/es_ES/

LAS CLAVES

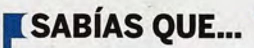
- Será la nueva entrega de **la saga de simulación social** creada por Maxis.
- Incluirá **versiones muy mejoradas de los editores** de personajes y casas, con una mayor potencia y flexibilidad.
- Usará **un nuevo motor gráfico**, para ofrecer más detalles y calidad visual.
- Los personajes mostrarán **un lado emocional más real** que nunca.
- **La autonomía de la IA será mayor** que en anteriores juegos, con tus Sims aprendiendo y evolucionando solos.

Primera Impresión

Más que un simulador social como sus antecesores, «Los Sims 4» apunta a convertirse en una revolución en la saga, con personajes más realistas y una personalización total.



¡Bienvenido al nuevo mundo de los Sims! El universo social más complejo, profundo y divertido que podías imaginar está a punto de instalarse en tu PC.



SABÍAS QUE...

la mayor polémica que ha sacudido la comunidad de jugadores de «Los Sims» ha sido la decisión del estudio de eliminar las piscinas y los niños pequeños de «Los Sims 4»? Ni siquiera con los editores es posible crear ninguno de ellos.



Hay que relacionarse con los demás. Ya sea en las zonas públicas o en fiestas privadas.



¡Has conseguido que despegue! En «Los Sims 4» podrás lograr objetivos alucinantes como crear un astronauta y que viaje al espacio.

EL SIMULADOR SOCIAL POR EXCELENCIA VUELVE RENOVADO Y CON MÁS OPCIONES QUE NUNCA

Está casi aquí. Falta menos de un mes, cuando escribimos estas líneas, para que «Los Sims 4» por fin llegue y de un vuelco total –o al menos esa es la intención de EA– a la saga, presentando un producto totalmente renovado que sea capaz de ir mucho más allá de todo lo que durante 15 años nos ha estado dando la saga más popular y exitosa que haya creado Maxis.

La herencia de Will Wright –ya totalmente desvinculado del estudio que fundó hace más de dos décadas– se dejará notar, eso sí, en la esencia de «Los Sims 4». Pero como todo buen alumno que supera al maestro, quizá ni el mismo Wright hubiera sido capaz de imaginar dónde llegaría un día la saga que él mismo ideó. Porque el realismo, la libertad, la IA y las opciones de personalización de «Los Sims 4» son los pilares sobre los que se asienta el que será, probablemente, el mejor simulador social jamás diseñado. ¿Estás listo? Vamos allá.

La creación

En un juego como «Los Sims 4» es difícil decidir por dónde empezar, porque se trata de un título donde todo está conectado. Pero si son los personajes los que dan nombre al juego, vamos a empezar por ver cómo los crearemos. Y aquí hay que hablar de los editores, empezando por el modo Crea un Sim.

El nuevo editor de personajes del modo Crea un Sim aprovecha toda la potencia del nuevo motor gráfico del juego –preparado para ofrecer una calidad enorme en cuanto a expresividad facial y animaciones–. Ahora, podrás moldear y modificar hasta el mínimo detalle cualquier rasgo de la cara de tus personajes: cejas, nariz, ojos, orejas, frente, arrugas, etc. no

SE PARECE A...



› LOS SIMS 3
La anterior entrega de la saga, y todas sus expansiones, dieron cientos de horas de diversión.



› THE MOVIES
Aunque ya tiene unos años, el simulador creado por Peter Molyneux sigue teniendo mucho tirón.



El mundo de «Los Sims 4» está vivo. Si creías que hasta ahora la saga de «Los Sims» te había mostrado simulación de vida, vas a alucinar con lo que te espera.



¡No hay límites en la creación de tus Sims! Ya quieras un hipster o un tipo extravagante, la libertad es total.

MUNDO REAL

Sims, editores y personalidad: las claves del juego



Mucho más que su aspecto exterior. En «Los Sims 4», al crear a tu Sim su personalidad, rasgos sociales y detalles como las expresiones, animaciones y hasta el modo de andar definirán su vida y sus opciones.



La casa perfecta. Mansiones, apartamentos, casas modernas o clásicas, de una planta o de varias. ¡Todo es posible gracias al modo Construir de «Los Sims 4»! Sólo tienes que dejar volar tu imaginación.



¡Están vivos y aprenden! La autonomía de tus Sims será mayor que nunca. Aprenderán, crecerán y madurarán, de modo que las características que tú has definido cambiarán según su relación con el mundo.



Y ahora, pon ahí el dormitorio... el modo Construir en «Los Sims 4» se basa en un poderoso editor, basado en modulos manipulables.

LOS EDITORES SON MÁS POTENTES QUE NUNCA, PARA QUE DES RIENDA SUELTA A TU IMAGINACIÓN

sólo escogiendo su forma, sino manipulándola en un ajuste fino, de forma que el aspecto de tu personaje sea el que tú quieres, no el resultado de la combinación de modelos predefinidos. Es algo aplicable a todo lo relacionado con el aspecto físico del Sim: altura, corpulencia, tamaño de las extremidades, etc.

Por primera vez en la saga, además, es factible crear, con realismo, un vestuario. Seguro que piensas que eso es algo que ya existía en juegos anteriores. Pero no. La combinación del nuevo editor de personajes y del motor gráfico de «Los Sims 4» permite trabajar con una geometría real, de modo que puedes modificar el vestuario de tu personaje de manera real. Podrás meter unas perneras de un pantalón dentro de unas botas, o sacar los puños de una camisa por las mangas de de una chaqueta, o colocar sombreros de forma real sobre el pelo de tu personaje, saliendo este por debajo... ¡Algo genial!

Pero, además, este modo Crea un Sim no se limita al cuerpo del personaje. También se aplicará a las expresiones faciales, modo de andar, movimientos básicas, animaciones, etc. que estarán en consonancia con los ragos de personalidad que definas. Y, mejor aún, esos rasgos irán variando según la interacción con el entorno y el resto de personajes, las experiencias que tu Sim acumule, su lenguaje corporal en base a emociones...

Eso es lo mejor de «Los Sims 4», que las emociones reflejadas por el Sim según las experiencias vitales lo serán todo. ¡Todo! Podrán aprender, amar, odiar, relacionarse, estar alegres o tristes, y desarrollar una vida de emociones que irán variando.



¡Demuestra todo tu talento sim! Los atributos de personalidad que des a tu Sim le permitirán desarrollar ciertos talentos y aprender, por ejemplo, a ser artista.















¿Eres fan de «Los Sims»? ¡Busca tu edición perfecta!

La saga de «Los Sims» tiene un público tan amplio y diverso que no es de extrañar que EA haya decidido lanzar el juego en varias ediciones diferentes, desde la Edición de Coleccionista –en la imagen– con varios extras digitales y un Plumbob interactivo –que cambia de color según el estado de ánimo de tus Sims–, hasta la estándar, habrá cinco diferentes: Premium, Limitada, Estándar, la de Coleccionista y la Digital Deluxe, exclusiva de Origin.



Crear tu Sim es ahora más fácil con un editor más potente. Así tendrás a tu personaje ideal.



No nos hemos pasado con el tamaño, ¿verdad? Depende de lo que busques en casas, pero vamos, que puedes construirlas más grandes...

«Los Sims 4» quiere mostrar personajes vivos y humanos –en lo que cabe– que te dejarán asombrado porque nada estará definido de antemano. Todo será como tú decidas, también en su evolución.

El entorno perfecto

El segundo apartado sobre el que se se define esa experiencia vital es el entorno del personaje. ¿Cómo crearás el mismo para tu Sim? Pues gracias al editor de casas en el modo Construir, que se convierte en la herramienta más poderosa que ha diseñado el estudio hasta la fecha.

Decir esto después de saber cómo funcionará el editor de Crea un Sim parece exagerado, pero la flexibilidad y potencia del modo Construir te permitirá levantar una casa increíble en poco minutos. O, si lo prefieres, podrás dedicarle horas y horas hasta diseñar la mansión de tus sueños hasta en el mínimo detalle. El editor está basado en módulos que puedes manipular y modificar, más multitud de pequeños detalles que luego puedes añadir a tu aire: columnas, frisos, barandillas, marcos de ventanas, molduras, rodapies, balconadas...

La manipulación de estos módulos te permite cambiar su forma, volumen y geometría, hasta cierto punto. El editor, eso sí, tendrá sus límites. Por ejemplo, si recuerdas la polémica de las piscinas –o su ausencia– confirmada por el estudio, seguro que piensas: ¿por qué no hacer una con el editor? Pues bien... cambia de idea. El editor no permitirá eso. Al menos, de momento. La extrusión de volúmenes no parece que vaya a ser una de sus opciones, pero por lo demás, en cuanto empieces a experimentar, seguro que alucinas con los resultados que vayas consiguiendo.

Como decíamos, ya está casi aquí. Faltan sólo unas semanas para poder echarle mano a uno de los juegos más esperados de los últimos años, y todo apunta a que va a romper moldes –y récords– con lo que nos va a ofrecer. Ve pensando en cómo serán tus Sims y la casa que tienes en mente para que vivan en ella, porque «Los Sims 4» ya llegan. A.P.R.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Survival Horror**
- Estudios/Compañía: **Creative Assembly/SEGA**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **7 de Noviembre de 2014**

www.alienisolation.com

LAS CLAVES

- Será **un survival horror** inspirado por la película original de "Alien".
- La protagonista será Amanda, **la hija de la teniente Ripley** que interpretó Sigourney Weaver en la película.
- La acción transcurrirá en **la estación espacial Curiosity,** en la que un xenomorfo se ha infiltrado.
- **La estética y las herramientas** disponibles se basan en las de "Alien".
- Además del alien, **habrá otros enemigos** a los que tendrás que hacer frente en tu lucha por sobrevivir.

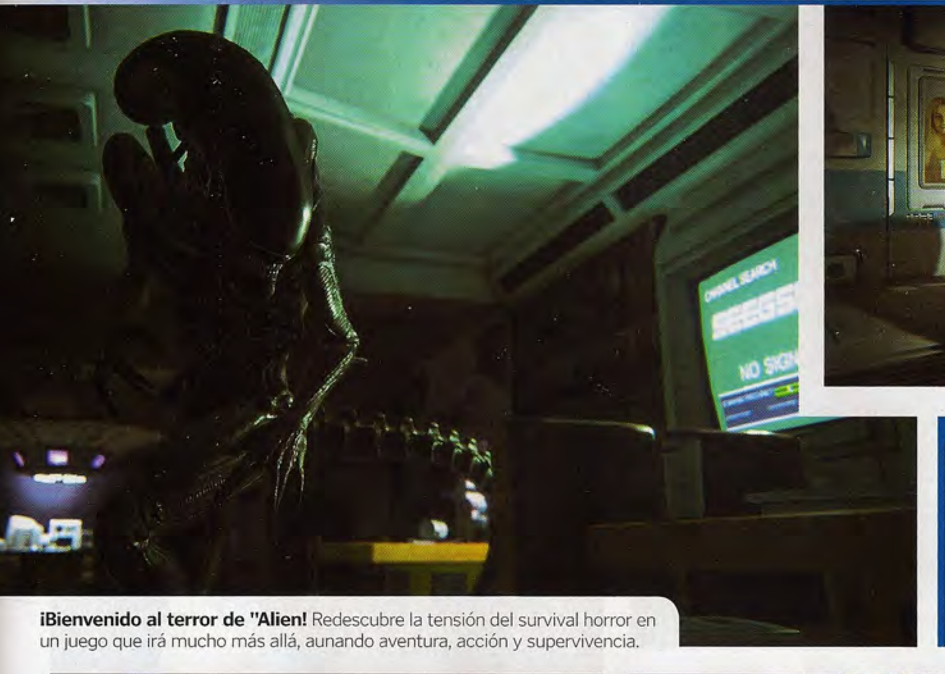
Primera Impresión

¿Es éste el juego que "Alien" se merecía? La producción de Creative Assembly se inspira en la película original para dar una vuelta de tuerca al "survival horror" y dejarte helado de miedo.

¡El horror ha invadido el espacio!

Alien Isolation

Tanto susto, tanto susto... ¿Terror? ¿Horror? ¡Pero si es sólo una xuxaraxa! Sí, una. Un simple xenomorfo. A ver, por dónde se ha ido, que aquí hay una Ripley dispuesta a darle caña.



¡Bienvenido al terror de "Alien! Redescubre la tensión del survival horror en un juego que irá mucho más allá, aunando aventura, acción y supervivencia.

SABÍAS QUE...

El elenco original de la película "Alien" –excepto John Hurt– han prestado sus voces en la versión en inglés de la Edición Ripley, doblando a los personajes que protagonizaron en el film, y que recupera este contenido extra del juego?



¿Realmente estará desierta? No. La Curiosity es una estación espacial con varios personajes a bordo.



Da cada paso con precaución. En «Alien Isolation» no podrás avanzar sin pensarte dos veces por dónde ir. ¡El miedo te paraliza!

EL ESPÍRITU DE LA PELÍCULA ORIGINAL DE "ALIEN" INUNDA EL SURVIVAL DE CREATIVE ASSEMBLY

Por una u otra razón, la acción ha dominado siempre en las adaptaciones de "Alien" al videojuego. Algún que otro título ha explorado facetas alternativas, como la aventura, con aquel juego que Cryo desarrolló a mediados de los 90, basado en los cómics de Dark Horse –«Aliens The Comic Book Adventure».

Quizá la accion es más sencilla, más versátil y da lugar a interesantes crossover como los de «Aliens vs Predator», que empezaron muy bien y acabaron fatal en el regreso de hace unos años.

El salto a una inspiración directa en la película de James Cameron –o sus consecuencias– en la historia que Gearbox adaptó con «Aliens Colonial Marines», empezó prometiendo maravillas y acabó convertido en un shooter bastante ramplón. No malo, pero soso, sin alma, sin pizca de tensión y con un diseño de acción que no aportaba nada al universo Alien.

Horror espacial

En todo este tiempo, sin embargo, a nadie se le ocurrió que la historia de la película original era perfecta para un survival horror. Hasta que a Creative Assembly se le encendió la bombilla, claro. Es tan evidente que parece mentira, pero quizá el rumbo que parecía haber perdido el universo Alien con tanto juego de acción contribuyó a marcarlo como un apestado para el videojuego.

Pero, claro, la pregunta es sencilla de plantear y casi obligada: ¿realmente merece la pena el esfuerzo? Pues tras haber jugado con una versión beta, podemos decir que la cosa tiene muy buena pinta. Mejor, sinceramente, de lo que nos esperábamos. Porque sí, también nosotros desconfiabamos de que la vuel-

SE PARECE A...



AMNESIA A MACHINE FOR PIGS
Uno de los survival horror más inquietantes y de mejor atmósfera de los últimos tiempos.



OUTLAST
El angustioso «Outlast» ofrece algunas de las ideas más innovadoras que haya visto el género.



¡Te ha visto! Hala, ya puedes decir que estás perdido, porque el maldito alien no deja escapar una presa. Al menos, ten la seguridad de que será rápido...



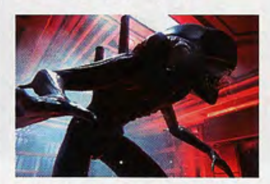
La oscuridad alberga horrores. Y sustos. Y sorpresas. ¿Tienes nervios de acero? ¡Más te vale!

XENOCLAVES

«Alien Isolation» te pondrá los pelos de punta



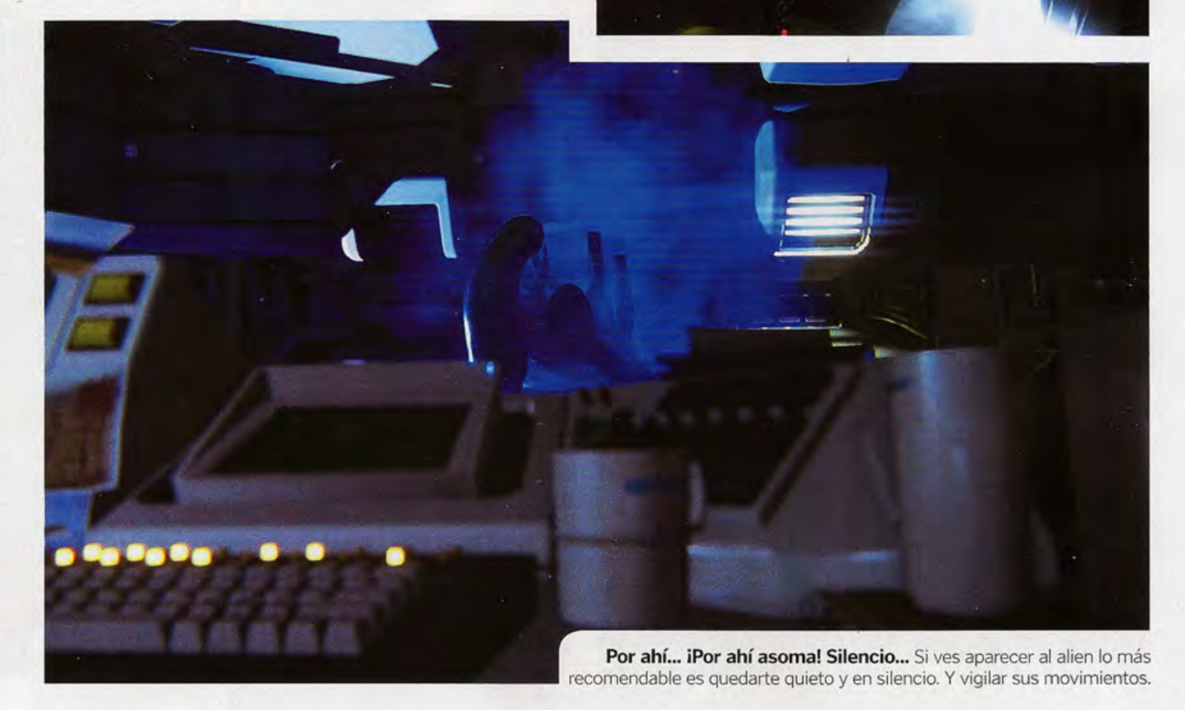
› **Bip... Bip... Bip...** El detector de movimiento que aparece en las pelis de "Alien" será una de tus herramientas más importantes, pero ojo, porque el sonido que hace será capaz de atraer al alien... y es posible que a algún enemigo inesperado más.



› **¡Da la cara, xenomorfo!** El alien apenas se dejará ver de forma directa. Siempre moviéndose sigiloso, entre las sombras, usando los conductos de ventilación... Para tu desgracia, cuando le veas la cara de cerca ya será demasiado tarde.



› **Es como estar en la Nostromo.** Bueno, en realidad será la Curiosity, pero si dispones de la Edición Ripley también explorarás la Nostromo. Lo bueno es que la estética de los escenarios de Alien estará reproducida de forma milimétrica y precisa.



Por ahí... ¡Por ahí asoma! Silencio... Si ves aparecer al alien lo más recomendable es quedarte quieto y en silencio. Y vigilar sus movimientos.

LA CLAVE DE LA EXPLORACIÓN SERÁ LA TENSIÓN, EL NO SABER QUÉ SE ESCONDE EN LAS SOMBRAS

ta del universo Alien al PC pudiese albergar algo más que esperanzas, pero «Alien Isolation» tiene muy buena pinta, como adaptación y como survival horror. Quizá, el survival que muchos esperábamos sin saberlo.

En la piel de Ripley

«Alien Isolation» se vive y se juega en primera persona, desde los ojos de Amanda Ripley, la hija de Ellen Ripley, la única superviviente de la Nostromo. El juego vuelve a sus orígenes en la trama, colocando a Amanda como oficial en una estación espacial, la Curiosity, como parte de un equipo de exploración que acude tras perder todo contacto con el personal de abordo. Personal civil, científico y militar, además de los sintéticos habituales. Y, claro, al llegar, salta el xenomorfo y el drama está servido.

El punto de partida no podía ser mejor. La cosa sube enteros cuando, al empezar a jugar con la beta –aunque ya lo sabíamos por vídeos e imágenes–, vemos que los escenarios parecen sacados de la mismísima película. La estética, la dirección artística, el diseño "acolchado" de las paredes, los ordenadores con monitores CRT y teclados mecánicos. Ese sensación de futuro "antiguo" que muchos recordamos de "Alien", está ahí. ¡Es "Alien"! Y ese no es un logro pequeño. La cosa promete.

¡Ahí está el xenomorfo!

Como buen survival horror, «Alien isolation» hará de la tensión, la angustia y la claustrofobia su razón de ser, pero la acción no es sólo explorar entre sombras y destellos de focos, salidas de humo y sombras que no sabes de dónde vienen. Algo así



¿Qué está pasando, Ripley? La hija de Ripley, Amanda, será la protagonista de «Alien Isolation», aunque, por fortuna, no estará tan sola como su madre.

El origen de todo el universo "Alien" ha vuelto

La Edición Ripley de «Alien Isolation» incluirá contenidos especiales basados en la película original. El primer DLC, "Tripulación Prescindible", te permitirá meterte en la piel de uno de los tres supervivientes de la tripulación de la Nostromo: Ripley, Dallas o Parker, con el objetivo de aislar al alien. En "Última Superviviente", te conviertes en Ripley, intentando escapar a bordo de la Narciso, tras activar la autodestrucción de la Nostromo.



Más que armas. Para sobrevivir necesitarás suerte, armas y herramientas. Y estar ojo avizor.



¿Estás seguro de que es el xenomorfo? El detector de movimiento reconoce la presencia física, pero en la Curiosity hay mucha gente.

sería demasiado fácil. Como en la película, la historia nos obligará a participar: deberemos encontrar objetos, armas, esquemas de diseño, construir herramientas, reparar mecanismos, abrir puertas... iexplorara conductos de ventilación! Y sí, el detector de movimientos estará ahí. El lanzallamas estará ahí. Y el xenomorfo estará ahí.

El alien se desplazará por cualquier conducto, se agazapará en las sombras y explorará con libertad, sabiendo que él es el cazador... Aunque no estará solo. En la Curiosity, como pasaba en "Alien", los sintéticos –como aquel enloquecido Ash– no serán del todo estables, y los peligros vendrán no sólo del alien. Por fortuna, no estaremos solos del todo, pues el equipo de exploración y rescate al que pertence Amanda implica muchos personajes secundarios en la trama con los que nos encontraremos en diversos momentos, que nos ayudaran guiándonos por radio en ciertos escenarios, que nos abrirán puertas a distancia, y que caerán, en ocasiones, ante el acoso del alien y del resto de amenazas que la Curiosity esconde. Y no serán pocas.

¿El juego de "Alien"?

«Alien Isolation», como ves, no se limitará a ser un survival de nuevo cuño. Uno de estos juegos –algunos apasionantes y geniales, como «Outlast»– donde te lanzan a un mundo desconocido sin ningún tipo de recurso. En el juego de Creative Assembly tendrás esa sensación de angustia, pero también mucho más. Habrá acción, sí –no en vano tienes algún arma, como revólveres, bombas y otros–, y exploración y aventura. No es sólo atmósfera. O al menos, promete ser mucho más.

El colofón vendrá, como ya sabrás, con la Edición Ripley incluyendo los contenidos extra basados en la película de Ridley Scott, con parte de sus personajes: Ripley, Parker, Dallas... La acción, basada en el tramo final de la película nos hará vivir en ese juego que el universo "Alien" se merecía. O eso esperamos. ¿Lo conseguirá Creative Assembly? **A.C.G.**

¡ERES UN MONSTRUO DE LA ACCIÓN, COLEGA!

EVOLVE

Este otoño íbamos a descubrir un coto de caza que dejaría Parque Jurásico a la altura del betún, pero los bichos aún no habían crecido. Eso sí, tranquilo, que en febrero se abre la veda.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción multijugador**
- Estudios/Compañía: **Turtle Rock/2K**
- Fecha prevista: **10 de febrero de 2015**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción multijugador, con **un diseño asimétrico en los equipos: 4 vs 1**.
- Podrás jugar como uno de **cuatro cazadores**, formando un equipo, o como un solitario, pero descomunal, **monstruo**.
- Los papeles de **cazador y presa** se intercambiarán constantemente.
- La acción se hará en entornos cerrados, con un uso **táctico del entorno**.
- El monstruo podrá **crecer y evolucionar en tres fases** diferentes.

La pequeña revolución que está viviendo la acción multijugador es una buena noticia. No, mejor dicho es una gran noticia. Ya habíamos hablado de ello en nuestro primer contacto con «Evolve», pero es que el segundo ha sido aún mejor. Entre E3 y Gamescom hemos podido probar de nuevo el juego de Turtle Rock, y no sólo hemos disfrutado como enanos encarnando a cazadores y monstruo, sino que hemos tenido la oportunidad de ver los cambios que afectarán al juego –y que quizá han motivado su retraso, de unos tres meses, hasta febrero del próximo año–, algunos sutiles y otros más evidentes.

«Evolve», eso sí, está demostrando su propia evolución con cada nueva presentación en sociedad. Si en la primera ocasión que pudimos echarle mano nos lo pasamos en grande con el Goliath y los cuatro cazadores, ahora hemos podido meternos en la piel del Kraken y comprobar que la plantilla de cazadores ha crecido, con nuevos personajes. Sí, no siempre veremos a los mismos protagonistas en uno de los dos bandos. Y eso mola.

Acción asimétrica

Si lo que en su momento te contamos sobre la acción asimétrica de «Evolve» te gustó y te pareció prometedor, lo primero que hay que decir es que no hay que asustarse cuando hablamos de cambios. La esencia del juego de Turtle Rock no va a sufrir modificaciones sustanciales.

Tenemos acción asimétrica, 4vs1, como la base de todo, y eso no va a modificarse, al igual que tampoco las cuatro clases de cazadores que habrá disponibles. Y no, no nos contradecimos, porque lo que el estudio ha introducido sobre la idea original de «Evolve» es un ligero cambio de rumbo en cuanto a los cazadores. Habá cuatro clases –asalto, trampero, médico y apoyo–, pero no únicamente cuatro personajes.

Cuando charlamos con los productores del estudio, nos contaron que la idea original era desarrollar la historia personal de los cuatro cazadores originales –Griffin, Markov, Val y Hank–, pero al parecer esa idea se ha

LA ACCIÓN MULTIJUGADOR DE «EVOLVE» DARÁ NUEVO SENTIDO A LOS ROLES DE CAZADOR Y PRESA



¡Mira al pajarito, verás qué sorpresa! Júntate con tus compañeros y dad caza al monstruo, o ponte en la piel de éste y machaca al grupo de cazadores.

desestimado en favor de incorporar nuevos cazadores –Bucket, Lazarus, Maggie y Hyde–, pero respetando las cuatro clases definidas desde el comienzo. Evidentemente, esto afecta sobremanera al contenido final del juego puesto que, por ejemplo, es un dato que afecta también a la IA de ciertos compañeros, como el sabueso gigante que Maggie, la nueva trampera, lleva consigo.

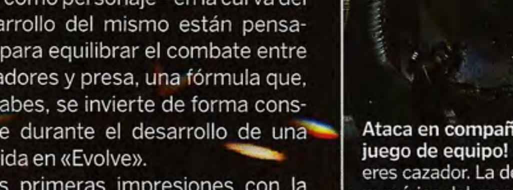
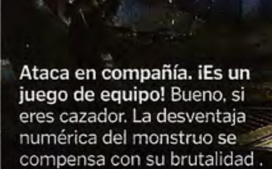
Aunque los nuevos cazadores tienen habilidades especiales similares a las de los originales, las armas tampoco son exactamente las mismas, con lo que la complejidad global del desarrollo ha crecido, y aunque Turtle Rock tiene experiencia más que demostrada en asumir estos cambios de manera rápida, el tiempo extra necesario para pulilr la experiencia de juego es imprescindible. Y, claro, luego está el Kraken...

Monstruos al poder

La esencia de la intervención y habilidades del monstruo, el quinto personaje en liza, no ha variado con estos cambios en «Evolve». No, al menos, de forma evidente. Sí hay modificaciones sutiles, aunque no afectan de manera grave a la jugabilidad, como las transiciones en las tres fases de evolución –más optimizadas, según parece–, o el equilibrio en las habilidades especiales y la manera de conseguirlas. La evolución del monstruo sigue siendo la clave, en todo caso, y las modificaciones –en el Golitah son más claras, puesto que es más conocido como personaje– en la curva del desarrollo del mismo están pensadas para equilibrar el combate entre cazadores y presa, una fórmula que, ya sabes, se invierte de forma constante durante el desarrollo de una partida en «Evolve».

Las primeras impresiones con la nueva versión del juego, tras estar varias horas probándolo, no sólo no modifican las perspectivas que teníamos sobre él, realmente sobresalientes, sino que las mejoran, incluso. Un buen ejemplo de ello es que «Evolve» ha recibido numerosos premios como "mejor juego de la feria" en Gamescom. Sí, sí, ya sabemos cómo funciona esto de los premios en este tipo de eventos, que prácticamente cada revista, medio digital y hasta visitante da el suyo personal, pero que muchos coincidan en algo así es un buen indicativo para el futuro.

«Evolve» va a tardar un poco más de lo previsto en ver la luz, y aunque seguro que merece la pena la espera, se nos va a hacer muy larga. ¡Queremos ser el monstruo ya! **A.C.G.**

Ataca en compañía. ¡Es un juego de equipo! Bueno, si eres cazador. La desventaja numérica del monstruo se compensa con su brutalidad.





DEL GOLIATH AL KRAKEN

El –¿inesperado?– retraso de «Evolve», hasta Febrero de 2015, quizá nos ha privado de descubrir algún tipo más de monstruo, pero los dos que Turtle Rock ha mostrado hasta ahora, y que hemos podido manejar, ofrecen dos estilos de juego diferentes.

- **Kraken.** Presentado en la pasada edición del E3, el Kraken es algo así como el primo pequeño de Cthulhu. Tiene tentáculos, puede volar, entre sus habilidades se encuentran ataques relámpago y ondas de choque, y es demoledor.





- **Goliath.** Volar no volará, pero da unos saltos que es capaz de aterrizar en medio del grupo de cazadores y dejarlos noqueados, o huir a toda pastilla. El fuego es una de sus habilidades y es verdaderamente temible si te pilla por sorpresa.



Cuatro habilidades especiales para el monstruo. Serán diferentes en cada uno, y las del Kraken, el último presentado, son realmente demoledoras.

EL ESCENARIO DESDE LA TÁCTICA

› **Mira el mundo con otros ojos.** En un juego como «Evolve» el uso táctico del escenario es clave. No se trata sólo de huir, cazar y combatir. Las oportunidades se multiplican si usas bien el entorno.

› **Mil y un escondites.** El retorcido diseño de los escenarios de «Evolve» ofrece múltiples opciones para no ser visto, ya sea si estás emboscando -o huyendo-, o si eres cazador o monstruo. ¡Úsalos!

› **Verticalidad.** En «Evolve», Turtle Rock quiere dar una lección de diseño en el uso táctico expansivo de la verticalidad. Seas cazador o presa, usar las alturas y atacar desde arriba será muy conveniente.

Y EN ÓXIMO NÚ RO DE MANÍA

NO TE PIERDAS...

LOS SIMS 4

Ya está aquí la nueva generación Sim. El juego más avanzado de la saga promete ofrecer la mayor diversión.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

MICROMANÍA

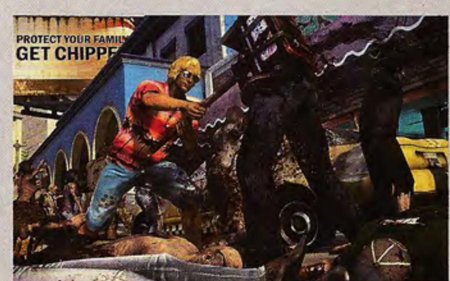
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2014
Printed in Spain



CRIMES & PUNISHMENTS

La nueva aventura de Sherlock Holmes llega dispuesta a ofrecer el desafío más increíble a la aguda mente del detective.



DEAD RISING 3

La hecatombe zombi se vuelve caos y diversión en la adaptación al PC del juego más salvaje de muertos vivientes.



RISEN 3

Más rol en un mundo abierto para los fans del género. Combate a los titanes en un universo de fantasía.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

ALIEN
ISOLATION™
EDICIÓN RIPLEY



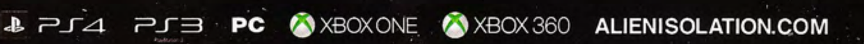
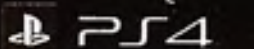
RESERVA Y CONSIGUE GRATIS LA EDICIÓN RIPLEY, QUE INCLUYE LOS DLCS ÚLTIMA SUPERVIVIENTE Y TRIPULACIÓN PRESCINDIBLE

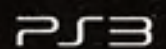


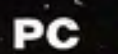


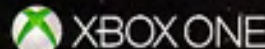
7 DE OCTUBRE 2014

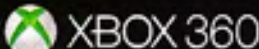










ALIENISOLATION.COM

